
EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES
MANGA
MANÍA
ALFONS MOLINÉ

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

AL FIN DRAGON BALL

Ser el editor español de ***Dragon Ball*** es un orgullo... y el resultado final de un largo proceso, desde que en el verano de 1991 me convertí en apasionado espectador de la versión animada que cada tarde ofrecía TV3, con el título catalán de *Bola de Drac*.
En aquel momento llegué a la conclusión de que la serie de dibujos animados era un material excelente para realizar también un comic. Por supuesto, en aquel momento lo ignoraba prácticamente casi todo: la serie de comics ya existía y se titulaba ***Dragon Ball*** y era obra del artista **Akira Toriyama** y el *manga*, comenzado a publicar en Japón en 1984, era previo a la serie de dibujos realizada por Toëi Animation.
Con el tiempo acabé descubriendo otras muchas cosas. Pero mi primer y emocionante contacto con el manga ***Dragon Ball*** se lo debo a mi buen amigo Alfons Moliné, gran experto que me entregó en préstamo un ejemplar del nº 1 del manga recopilatorio de ***Dragon Ball.*** Y así comenzó todo...
... Una larga labor de equipo, resumida en el primer y difícil contacto con la editorial **Shueisha** (faxes, faxes, más faxes, Frankfurt, cartas, teléfono, más faxes...) y, finalmente, el premio a nuestro interés y esfuerzo: la concesión editorial sobre los manga de ***Dragon Ball*** para su edición en español y catalán.
Después vino todo lo demás: el contacto directo con el complejo mundo editorial japonés a través de la Agencia Tuttle-Mori, y mi intento por adaptarme a su mentalidad. Los cientos y cientos de manga existentes, de todos los temas, de todos los niveles de público y edad... todos publicados en blanco y negro. Las apabullantes revistas semanales de manga, publicadas en un papel espantoso, con 300 ó 400 páginas «modelo guía de teléfonos», con múltiples aventuras de continuará, entre ellas **«Dragon Ball»**, y con millones de ejemplares de tirada. El descubrimiento profundo de **Akira Toriyama** y su obra... Sobre todo ello recomiendo la nueva sección *«Manga Manía»* que hoy se estrena en estas páginas.
Así, lo que comenzó con una pregunta, ¿cómo publicar un cómic de ***«Dragon Ball»***? se ha convertido, tras muchos meses de trabajo, en esta edición que **Planeta-De Agostini** se enorgullece en presentar al público español, justo cuando se cumplen diez años de existencia de su Departamento Editorial de Comics. ■ ***Antonio Martín***

Los ***«manga»*** están de moda. Y no es una afirmación gratuita: tan sólo hay que mirar a nuestro alrededor y contemplar la influencia que están teniendo en el panorama comiquero occidental.
Las ediciones USA de comics japoneses (*manga*) se multiplican continuamente; los editores europeos han dado ya asimismo algo más que sus primeros pasos en lo que respecta a la edición de material nipón; nombres como los de **Katsuhiro Otomo, Osamu Tezuka, Akira Toriyama** y algún otro ya resultan familiares al lector europeo... todo eso y más nos ha hecho creer que éste es el momento idóneo para crear esta nueva sección de **Comics Forum,** íntegramente dedicada a la historieta y la animación japonesas. Esperamos, pues, que ésta resulte del mayor agrado para quéllos de nuestros lectores que



ya están más o menos familiarizados con el universo de los **manga...** y para los que no estén tan familiarizados, esta primera entrega de la Sección intentará introducirlos en dicho Universo.
Al respecto, quisiera advertir que *«Manga Manía»* no tendrá un formato fijo: es decir, unas entregas irán a base de artículos presentando algún autor, serie o escuela y otras estarán compuestas a base de notas de actualidad.
Hecha esta presentación, la primera entrega gira en torno a la pregunta básica que a buen seguro más de un lector se estará planteando:

¿Qué es un manga?

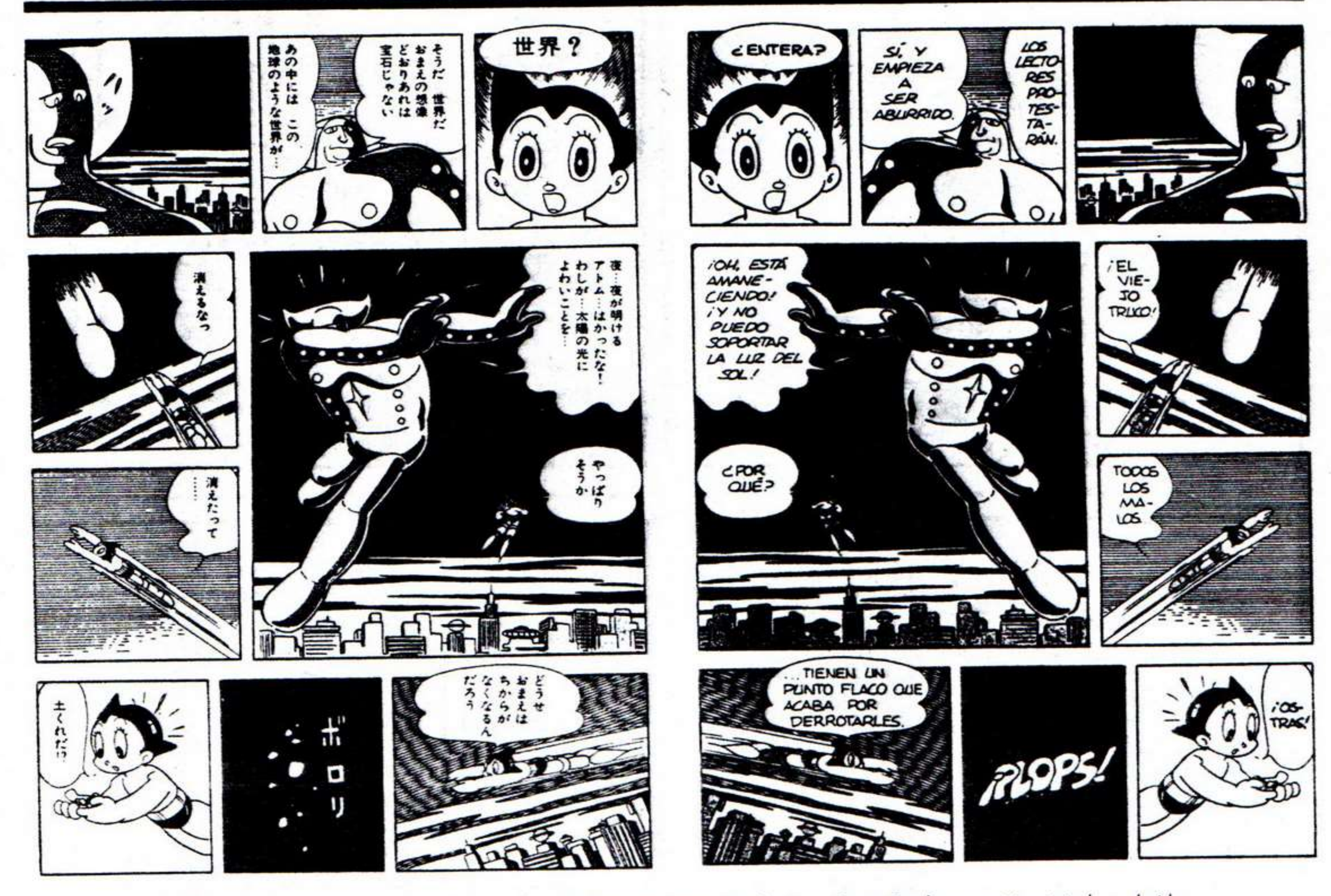
El término ***«manga»***, con que actualmente se suele designar al comic o historieta en japonés, tiene en realidad un origen más remoto. Fue ideado en 1814 por el pintor **Hokusai,** juntando los términos *«man»* («involuntario», «a pesar de unos mismo») y *«ga»* («dibujo» o «pintura»). Es decir, que el término manga fue acuñado para describir a la caricatura, el dibujo humorístico en general, a semejanza del vocablo anglosajón *«cartoon»*. Naturalmente, como los países occidentales, también el Japón puede presumir de antecedentes gráficos de la narrativa dibujada.
Si bien hay que esperar a fin de la II Guerra Mundial para presenciar el verdadero «boom» de la historieta japonesa moderna, al tener lugar el debut de **Osamu Tezuka,** considerado a todas luces como el autor decano de los **manga.** La influencia de los comics y los dibujos animados de procedencia USA, incitaron a **Tezuka** a implantar un dinamismo y unas innovaciones tanto narrativas como gráficas, hasta entonces inéditas en el Japón, abriendo así camino a toda una escuela de autores de **manga.**

¿Cómo se presenta un manga?

También en la manera de editarlos y presen-

SIGUE EN LA PÁG. 34

VIENE DE LA PÁG. 2



Ejemplo de adaptación de un ***manga:*** *una página de «Tetsuman Atom» (Astroboy), por Osamu Tezuka, en versión original y traducida.*

tarlos, los **manga** se diferencian de las publicaciones de comics occidentales, empezando por el orden de lectura. El japonés es un idioma escrito verticalmente, y cuyas columnas se leen empezando por la de la derecha, de abajo arriba. A su vez, **las viñetas de una página de manga se leen de derecha a izquierda.** Y aún más: **el orden de las páginas es inverso al nuestro,** pues comienza (considerado en términos occidentales) de atrás adelante, así la cubierta se encuentra en el lugar de nuestra contracubierta. Por todo ello, cuando se quiere hacer una edición de un **manga** en una lengua occidental, hay que «invertir» cada página; esto es, reproducirla como si se viera reflejada en un espejo.

En cuando al formato de las publicaciones donde aparecen los **manga,** se notan claras diferencias en comparación con los comic-books USA o los semanarios europeos: Los **manga** se editan en gruesos volúmenes de varios cientos de páginas, de periodicidad semanal o mensual y muchas veces de **«formato bolsillo».** Cada ejemplar contiene de 15 a 20 historias diferentes, de varios temas y autores. **El papel utilizado es de baja calidad,** y la impresión a todo color es prácticamente inexistente: **las historias se publican en blanco y negro,** a veces utilizando impresión sobre papel de color, o incluso imprimiendo en una tinta de color, sustituyendo al negro.

Las tiradas alcanzan cotas de millones de ejemplares, que harían llorar a cualquier editor europeo. En cuanto a los precios, resultan relativamente muy bajos: por ejemplo, una publicación semanal de 300/400 páginas cuesta alrededor de 400 yen (unas 50 ptas.). Ahora bien, se trata de **«tebeos de usar y tirar»;** es decir, que los lectores casi nunca conservan los semanarios una vez leídos, dada su baja calidad de edición y que coleccionarlos exigiría un exceso de espacio para guardarlos.

En cambio, las mejores series de **manga** de cada semanario son posteriormente recopiladas en volúmenes bien presentados e impresos en papel superior; aunque también en blanco y negro (solo recientemente se han comenzado a publicar algunos **mangas** en color. Por ejemplo, ***Akira,*** inicialmente, es una obra en negro).

Como en Europa, al principio los comics en Japón estaban considerados como «sólo para niños»; pero, con el progresivo «boom», han llegado a desarrollarse **mangas** para cada específico nivel de edad y sexo. Así, uno puede observar cómo en el Japón todo el mundo lee su **manga,** desde el estudiante hasta el ama de casa, pasando por el ejecutivo.

¿Dónde se puede hallar más información sobre los manga?

Para empezar, en castellano no hay gran cosa escrita sobre los manga; tan sólo el capítulo dedicado al Japón en el volumen IV de la *Historia de los Comics* (Toutain Editor), escrito por el especialista **Hisao Kato,** o el más reciente n.º 16 de *Krazy Comics,* con un dossier a base de artículos introductorios, una guía de los **manga** disponibles en edición americana y una historieta de **Osamu Tezuka,** facilitada a *Krazy Comics* por **Comics Forum.** En inglés, existe el imprescindible *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (Kodansha International), escrita por **Frederik L. Schodt,** quien realmente conoce a fondo el tema. También en francés ha aparecido recientemente *L'Univers des manga* (Casterman), obra de **Thierry Groensteen,** aunque el libro de Schodt resulta difícil de superar. Ambas obras pueden buscarse en las principales librerías especializadas de Madrid y Barcelona. ●

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

ANIMELAND O LA MOVIDA FRANCESA

El impacto que progresivamente está teniendo el manga en los principales países europeos, ha originado que alguno de ellos dispongan ya de una o más publicaciones dedicadas al comic y la animación japoneses. Y al referirnos a publicaciones, queremos decir realmente revistas profesionalmente editadas, no a meros fanzines.

Tal fenómeno ya se está dando en países como Italia, Gran Bretaña y, como no podía faltar en uno de los mayores consumidores europeos de comics, también Francia cuenta ya con más de una revista de crítica y análisis del manga y el **anime** (creo que, a partir de ahora, intentaré popularizar este vocablo, que es el que se utiliza para designar a la animación japonesa; curiosamente, veo que en España apenas todavía se emplea): la primera en aparecer ha sido *Mangazone*, publicada en Burdeos por **Patrick Marcel** (y cuyo nº 1, por cierto, consiste en un "especial Toriyama"). En Lyon, además, se publica *Sumijoohoo*, boletín informativo reservado exclusivamente a los socios de la sociación **Sumi**, la cual está planeando asimismo lanzar una revista sobre el tema, de difusión comercial.

Y llegamos, por fin, al tema central del presente artículo: **Animeland.** De periodicidad bimestral (al menos, en principio), está editada por la asociación **Animarte.** Dicha asociación se dedica a reagrupar a los fans del anime, así como a proporcionarles, sin afán de lucro, la venta por correspondencia de material relacionado con el tema, importado del Japón (robots y otros juguetes, compact discs, camisetas, etc.) además de, por supuesto, la edición de Animeland.

Hasta la fecha lleva 3 números publicados, si bien para cuando se publique este artículo, ya habrá salido el 4. Actualmente cuenta con 52 páginas, incluyendo cubiertas, siendo la portada a color. El precio es de 25 francos (unas 500 pts.) ejemplar, costando la subscripción anual 166 francos (no consta el precio de la misma para el extranjero). El contenido de Animeland, en realidad, está más dedicado a la animación que al manga, aunque dado que los lazos que unen al comic con la animación son, como ya sabemos, más fuertes en el Japón que en ningún otro país, ello hace que la revista resulte de interés tanto para los "mangáfilos" como para los "animéfilos".

La revista se divide en varias secciones: la más amplia, como ya hemos apuntado, es la consagrada a la animación, que en su nº 3 se subdivide en los siguientes artículos: un repaso a las novedades televisivas en dibujos animados (ya sean japonesas o no); un reportaje de *The secret of Blue Water*, serie ambientada a finales del siglo XIX y protagonizada por Nadia, una misteriosa mulata; otro artículo sobre las series de tema deportivo, con especial atención hacia *Touch* (difundida en España en Tele 5 como *Bateadores*); una entrevista con los responsables de la programación juvenil de *La Cinq* (cadena televisiva propiedad de **Silvio Berlusconi** y, por cierto, actualmente en un moribundo estado económico) y sus intereses por lo que respecta a la adquisición de series de dibujos; una breve crítica de **Akira;** otro artículo más, muy detallado, sobre (tatachááán)... **Dragon Ball Z;** una recensión del Festival de Animación de Annecy, celebrado en Junio del pasado año, cierra la parte dedicada a la animación un análisis sobre la ciencia en los manga. Otra sección de la revista, y plato fuerte, es el dossier: el del mismo nº 3 está dedicado a **Robotech** donde, entre un sinfín de datos, se pasa revista a las tres series que componen su saga, se compara la versión original con la edición americana de la misma, se presenta su recientísima secuela, *Macross II*, realizada especialmente para vídeo, y se nos revela la existencia de un club de fans de Robotech en Francia, la *Robotech French Force*.

Completan el ejemplar una corta sección sobre manga (en este mismo número sobre *Appleseed*), otra sobre *Merchandising, Marketing et droits derivés* (consistente en una reseña de videojuegos, robots, maquetas, etc.) y, finalmente, la titulada *Lire, écouter, voir*, que como su título indica, ofrece las imprescindibles críticas de libros, comics, audio y vídeo. Todavía hay más: en la penúltima página, la sección *News et bréves* presenta un bloque de noticias de última hora.

El nº 4 promete ser un "especial mujeres", dedicado tanto a las heroínas de los manga como a las autoras de éstos, incluyendo además artículos sobre el **Dr. Slump, Galaxy Express 999,** la historia de **Nintendo** y los video-juegos, etc. (Los números 1 y 2 están ya agotados).

En definitiva, no resulta gratuito el afirmar que Animeland es realmente una publicación completa, y que sus responsables entienden perfectamente el tema. Quizá valdría la pena sugerir la inclusión de algunas secciones que faltan en Animeland: por ejemplo, un correo de los lectores, o una sección de anuncios por palabras (aunque la revista contiene bastante publicidad, siempre relacionada con los manga).

Como decíamos al principio, no estaría de más que, ahora que en España la fiebre de los manga no ha hecho más que comenzar, apareciera una publicación con las características de Animeland; sin duda, la "Dragon-ballmanía" que actualmente está arrasando, sería un más que estimulante aliciente para promocionar el lanzamiento de dicha revista; una revista que no sólo estuviese destinada al simple fan, sino también al aficionado deseoso de profundizar sus conocimientos y analizar el contenido del universo de los manga.

Así que, mientras esperamos que algún editor y/o especialista en manga se espabile y lance aquí dicha revista, no nos queda más que felicitar al equipo de Animeland y desearles una larga existencia. La dirección de Animeland-Animarte es: 15 Rue de Phalsbourg, 75017 París, Francia. *Salut!* ■



MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

¡PUÑOS FUERA!: LA INVASIÓN DE LOS ROBOTS

Todo aquel que esté poco familiarizado con el universo de los manga, al oir mencionar el comic o el dibujo animado japoneses, los asociará casi instantáneamente con la palabra **"robot"**. Y sin embargo, los manga sobre robots –y sus pertinentes adaptaciones animadas– representan tan sólo una fracción de dicho universo, aunque a todas luces una de las más difundidas y comercializadas en Occidente.

Echemos, pues, un vistazo al "boom" de los manga sobre robots y su posterior influencia en nuestras latitudes. Por supuesto, al hablar de robots en los manga, es preciso establecer diferencias entre los robots de tipo "humorístico", generalmente robots con aspecto de niño y cualidades humanas, tal como el **Astroboy** del maestro **Tezuka**, y los de tipo "realista", básicamente "máquinas de combate" pilotadas por personas. De éstos últimos, el primero en aparecer fue **Tetsujin 28-go** (literalmente, "hombre de hierro nº 28", también conocido en USA, a través de su versión televisiva, como **Gigantor**). Creado por **Mitsuteru Yokoyama** para el semanario *Shonen* en 1958, se trataba de un robot cuya construcción fue iniciada antes de la 2ª Guerra Mundial, siendo completada en 1955. **Tetsujin 28-go** era pilotado por **Shotoro**, hijo del **Dr. Kaneda**, con objeto de ayudar a la policía japonesa en su lucha contra el crimen.

Este sería uno de los primeros manga en ser llevado a la pequeña pantalla, en 1963, naturalmente en blanco y negro. Por su parte, la versión impresa se prolongaría en las páginas de *Shonen* hasta 1966. Habría que esperar hasta 1972 para presenciar un verdadero despegue del género robótico, cuando el dibujante y autor **Go Nagai** presenta en el semanario *Shonen Jump* a un personaje bien conocido del público español: ***Mazinger Z.***

Aquellos de nuestros lectores que tuvieron ocasión de vivirlo, recordarán, a raiz de su pase por TVE allá por 1978, las batallas que el joven **Koji Kabuto**, controlando a **Mazinger**, libraba contra los "brutos mecánicos" del **Dr. Infierno**, y aquellos gritos de *"planeador abajo"*, *"puños fuera"*, *"fuego de pecho"* o *"rayo fotoatómico"*. Todo ello originó aquí una polémica que, vista desde una perspectiva de hoy día, acaso nos resultaría un tanto absurda. También se publicó una versión en historieta de **Mazinger**, realizada en España. De momento ninguna cadena ha rescatado la serie, que consta de 92 episodios producidos por **Toëi Animation** y de los que TVE sólo emitió unos 30; sin contar una secuela, ***Great Mazinger***, que constó de 55 y que recientemente ha sido rescatada en forma de vídeo.

Go Nagai, tras el éxito de **Mazinger**, no se dormiría en los laureles, creando en 1975 la serie ***Atlas Ufo Robot Grendizer***, la cual alcanzaría un enorme impacto en Francia, donde sería rebautizada como ***Goldorak***. Esta serie, también de **Toëi** y compuesta por 74 episodios, representó en el país vecino el verdadero "boom" de la animación nipona. **Bruno Huchez**, propietario de la compañía **IDDH** y responsable de dicho "boom" explicó en una entrevista aparecida en la revista francesa sobre técnicas audiovisuales *News* (nº 43, 1987) cómo empezó todo: *"Un día, estaba encerrado en mi habitación del hotel y maquinalmente miraba la tele, cuando, de repente, aparece **Goldorak**. Fascinado por el producto, llamo a recepción para que me envíen a alguien para traducir los créditos (...) Llamo entonces al estudio, obtengo cita para ese mismo día y por la noche, tengo el contrato en el bolsillo (...)."*

Naturalmente, el fenómeno ***Goldorak*** causó escándalo entre los padres y educadores galos, ya que las batallas protagonizadas por el robot y su piloto **Actarus** no diferían en cuanto a violencia de las protagonizadas por **Mazinger**. Pero, al contrario que en España, las quejas respecto a tal violencia apenas fueron oídas, con lo que la serie gozó de un periodo de esplendor en Francia que se prolongaría por unos cuantos años, llegando a aparecer en portada del ***Paris-Match*** y, desencadenando la venta masiva de robots de juguete; según **Huchez**, en la entrevista ya citada, *"la importación de los productos derivados de **Goldorak** ha sido la causa de la separación entre los fabricantes de juguetes **Bandai** en el Japón y **Mattel** en USA. Los americanos no querían darme los derechos; **Bandai** decidió, pues, venir a implantarse directamente en Europa y distribuir sus propios juguetes"*. ***Goldorak*** tendrá asimismo su versión en historieta en Francia, realizada localmente y no el manga original, publicada en la revista ***Telejunior;*** curiosamente, colaboró en dicha versión un dibujante español afincado en Francia desde varios años, **Jordi Doménech.**

Otros robots creados por **Go Nagai** han sido adaptados también en dibujos animados, aunque no han llegado a conocer una aclamación similar a la alcanzada por **Mazinger** o **Goldorak: X-Bomber, Battlehawk, Robochi, Groizer-X,** etc.; mientras que las pantallas niponas se ven alimentadas por más y más series de robots, tanto adaptadas de manga de otros autores como creadas especialmetne para la animación.

Paralelamente al **"fenómeno Goldorak"**, la fiebre de los robots nipones también llegará a USA, aunque básicamente, a través del juguete y de las versiones locales en comic-book. De hecho, **Marvel** será una de las pioneras en lanzar estas últimas al publicar el título ***Shogun Warriors,*** pese a no alcanzar éste más que 20 números de vida, 1979-80. Mayor fortuna tendría ***Transformers,*** basado en el juguete de **Mattel** y en la serie coproducida entre la Marvel y la Toëi, y que no necesita presentación entre los lectores de **Comics Forum.** Otro caso especial es el de ***Robotech***, que en realidad no se trata de una sola serie, sino de tres, llamadas originalmente ***Macross, Southern Cross*** y ***Mospeada***, realizadas por **Tatsunoko Productions** (otr ejemplo similar lo tenemos en ***Voltron: Defender of the Universe,*** que también consiste en tres series japonesas de robots englobadas en una sola para su versión USA). En ***Robotech*** ya no se concede tanta importancia a los robots y sí a las personas que manejan éstos y sus respectivas relaciones humanas, y acaso sea eso lo que ha hecho destacar ***Robotech*** por encima de las demás series de robots. La versión comic-book de ***Robotech***, publicada originalmente por **Comico** a partir de 1984, tendría su edición española a cargo de **Iru**, si bien ésta tendría corta vida al no aparecer en aquellos momentos la serie en nuestros televisores.

Hoy por hoy, el "boom" de las series de robots en Japón puede considerarse claramente como perteneciente al pasado. Han seguido apareciendo nuevas series que hacen uso de robots, pero como en el caso de ***Robotech*** concediendo mayor énfasis a los equipos humanos que hacen uso de los robots, que a estos últimos; tal es el caso de ***Mobile Suit Z gundam*** (1985) o de ***Patlabor: the Mobile Police*** (1988, producido en cooperación con la firma de juguetes **Bandai**). Pero la "edad de oro" de los robots, como decíamos, ya es historia e incluso puede considerarse que el éxito de éstos en Occidente contribuyó a prolongarla más allá de su Japón natal; se calcula, por ejemplo, que de las versiones dibujadas en Europa de las creaciones de **Go Nagai** han llegado a venderse 5 millones de ejemplares, hasta el punto de que su creador llegó a entablar un proceso a **Toëi Productions** por autorizar dichas versiones sin el consentimiento de su creador. Acaso algún día vuelva la moda de los robots, pero entonces sin duda no levantarán tanta polémica. Porque al contrario que antes, ya no los observaremos como la "punta de lanza" de la industria nipona, sino sencillamente como una fracción más del rico y complejo universo de los manga. ■



Página de la edición francesa de "Goldorak"

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

VENI, VIDI... VIZ: LOS MANGA DE PLANETA-AGOSTINI

Ha llegado el momento de hablar, en ésta **nuestra/vuestra** Sección, de la línea de colecciones de Manga que se está cociendo en **Comics Forum**. Como ya sabréis, dicha línea está realizada a partir de las ediciones USA que de dichos manga ha confeccionado **Viz Communications.**

Acaso, antes de pasar a describir esta línea de manga, valga la pena hacer un breve resumen de la historia editorial de **Viz:** En 1986, **Eclipse** se asocia a **Viz,** que a su vez es una ramificación de la editorial **Shogakukan**, una de las "tres grandes" del mundo editorial nipón, junto con **Kodansha** y **Shueisha**, lanzando los tres primeros títulos manga: ***Mai the Psychic Girl, Area 88*** y ***Kamui***. Dos años más tarde, Viz decide separarse de Eclipse y cobrar autonomía propia. De este modo se crea el sello **Viz Comics** , que desde entonces ha continuado lanzando nuevas colecciones: así, aparte de los títulos ya citados y aparte también de los que vamos a hablar seguidamente, Viz ha lanzado series como la poética ***Nausicaä, Lum (Urusei Yatsura***, en el original), ***Horobi, 2001 Nights, Sanctuary, Cobara, Gunhead***, etc.

Partiendo de Viz Comics, pasemos revista a los primeros títulos de la primera hornada de manga de Planeta-Agostini, que aparecerán en los quioscos a lo largo del presente año:

– ***El Puño de la Estrella del Norte***, por **Buronson** (guión) y **Tetsuo Hara** (dibujo). Esta serie tiene lugar en un escenario postatómico, a base de un ambiente a lo ***Mad Max***, con un toque de **Bruce Lee.** Como caso curioso, añadiremos que el título original, ***Hokuto no Ken***, se traduce literalmente por *"El Puño de la Osa Mayor"*, de hecho, el protagonista lleva en su pecho una serie de cicatrices que recuerdan la forma de dicha constelación. Por otra parte, *"Ken"* no sólo es el nombre del héroe, sino que además significa *"puño"* en japonés, por lo que hay un juego de palabras en el título. Además de haber sido adaptada en videojuego, ha tenido también su serie de animación, realizada por la **Toëi** y emitida en 1984-86.

– ***Crying Freeman***, por **Kazuo Koike** (guión) y **Ryoichi Ikegami** (dibujos). El protagonista de ***Yo Hinomura*** (su título original) es un *yakuzaa* o "asesino a sueldo". Precisamente, el de los yakuza es uno de los subgéneros más apreciados por el público dentro del manga de tema policíaco (sin duda alguna, el más célebre de los manga sobre yakuzas es ***Golgo 13***, creado por **Takao Saito**). El mismo **Ikegami**, además de ser el ilustrador de ***Crying Freeman*** y de ***Mai the Psychic Girl***, lo había sido anteriormente, concretamente en 1974-76, de ***Otokogumi*** (*"Banda de Machos"*), con guión de **Tetsu Kariya**; dicha serie pertenece a otro tipo de historias sobre pandillas escolares. De este modo, el tenso ambiente de las disputas entre bandas de alumnos rivales que se respiraba en ***Otokogumi***, es un claro antecedente del aún más tenso ambiente que exhibe ***Crying Freeman***. Uno de los más recientes lanzamientos de Viz, ***Sanctuary***, también es de temática yakuza, enfrentando a éstos con los **Khmers rojos** camboyanos.

– ***Kamui***, por **Sampei Shirato** (guión y dibujo). Nos hallamos aquí ante el título de mayor "solera" del grupo, ya que fue creado en 1964. Por lo que respecta a la saga de ***kamui***, no nos equivocaríamos al decir que se trata de una de las más complejas y dilatadas en toda la historia de los manga: situada en el siglo 17, narra la infancia, el entrenamiento como ninja, y la madurez del protagonista en un época en que el Japón se halla todavía bajo el dominio feudal. Se compone, en primer lugar, de *Kamui Den ("Historia de Kamui")*, publicada en 1964-71; seguidamente, su secuela cronológica, *Kamui Gai-Den ("La leyenda de Kamui")*, apareció en 1965-66 y de nuevo en 1982-87 (siendo este último período el que publicará Comics Forum); por si todo ello fuer poco, desde 1988 Shirato está realizando *Kamui Den: 2ª parte*. En 1969, ***Kamui*** tuvo su adaptación en dibujos animados.

– ***Grey***, por **Yoshihisa Tagami** (guión y dibujo). Al igual que ***El Puño de la Estrella del Norte, Grey*** se sitúa en un ambiente bélico futurista, destacando en el plano gráfico el elaborado diseño de las máquinas, las cuales juegan un papel primordial en la serie (lo que en inglés se llamaría un comic *hi-tech*) siendo su figura central **Toy**, un potente y maligno ordenador que domina el mundo. **Tagami** debutó en 1978 a los 20 años; es el autor, entre otros, del manga ciencia-ficción ***Ishi no Kioku***.

– ***Xenon***, por **Masaomi Kanzaki** (guión y dibujo). El subtítulo que este manga lleva en su edición USA, ***Heavy Metal Warrior***, lo dice casi todo, o casi: ambientada en el futuro, concretamente en Tokio, ***Xenon*** mezcla el género de los cyborgs con el de las historias de ambiente *high-school*. Al igual que en ***Crying Freeman***, en medio de la acción se interpone una organización subterránea al estilo mafioso. **Kanzaki** debutó en 1982, a la temprana edad de 21 años, con varios relatos cortos de ciencia-ficción.

Xenon fue inicialmente editada en comic-book en el período en que Viz estaba asociada a Eclipse; recientemente la ha reeditado en volúmenes de bolsillo.

– ***Baoh***, por **Hirohiko Akari** (guión y dibujos). Creada en 1984, la base argumental de ***Baoh***, es similar a la de ***Gunhead*** (otro manga también editado por Viz, y del que se hizo una versión fílmica en imagen real, estrenada el pasado año en USA con éxito, con el título de ***The Ultimate Weapon***): los dos protagonistas, **Ikuro y Violet**, se ven metidos en un complot relacionado con un potente monstruo-máquina devastador. El autor, nacido en 1960, inició su carrera con **Armed Poker** en las páginas de ***Shonen Jump***, el mismo semanario que ha albergado a ***El Puño de la Estrella del Norte*** y a ***Dragon Ball***.

Y así concluye nuestro chequeo a nuestras primeras colecciones de manga que os esperan en vuestro puesto de comics habitual en los meses venideros. Esperemos que todos ellos, junto con ***Dragon Ball*** logren introducir la "manga manía" en este país. Yo, por mi parte voy a ver si convenzo al "dire" de que se publique también ***Lum***, uno de mis mangas favoritos personales. ■



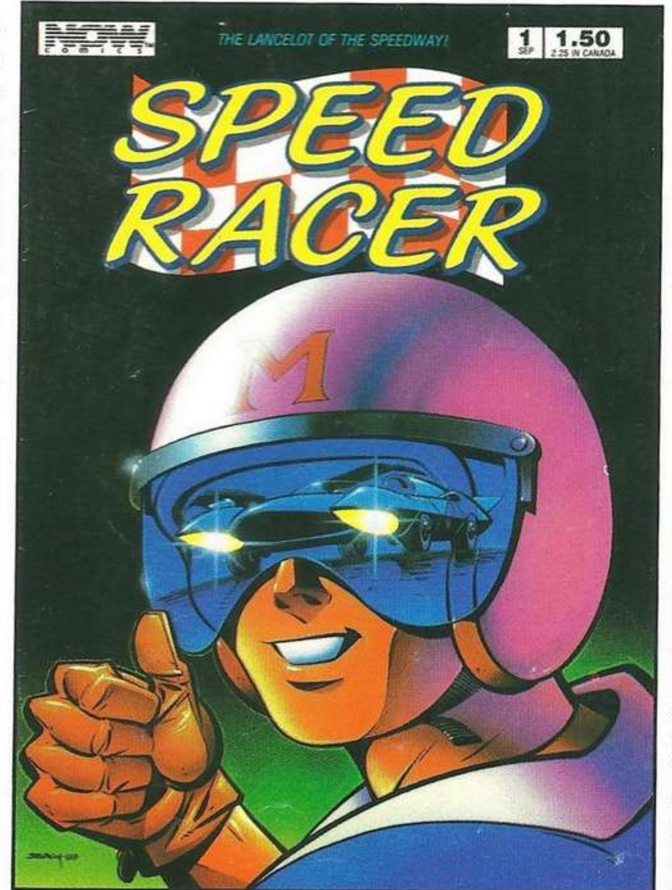
De izquierda a derecha: "Crying Freeman" "El Puño de la Estrella del Norte", "Grey"

RECORDANDO A "METEORO"

Con frecuencia se suele creer que la primera serie de animación japonesa emitida por TVE fue *Heidi*, en 1975; craso error, ya que varias otras series niponas se habían asomado por nuestra pequeña pantalla con anterioridad, aunque ninguna hubiese gozado de la difusión y del merchandising que conoció la chiquilla alpina. Una de dichas series, sin embargo, todavía permanece en la memoria de aquellos que actualmente rondamos la treintena: nos referimos al piloto de carreras **Meteoro** (*Go Go Mach 5* en la versión original japonesa o *Speed Racer* en la versión USA). Una de las primeras series japonesas filmadas en color (aunque cuando se emitió en España en su día, la televisión era todavía únicamente en blanco y negro), fue realizada en 1967 por la **Tatsunoko Productions**, el mismo estudio que más tarde ofrecería series como **Belfy y Lillibit** (que, dicho sea de paso, sirvió de base para la primera colección de la línea infantil de **Comics Forum,** allá por 1983), *Gatchman* (en castellano, *La batalla de los planetas* o *Comando G*) o *Robotech.* Duró un total de 52 episodios; unos eran historias autoconclusivas, mientras que otros eran historias de "continuará", divididas en dos partes.

Meteoro fue emitido por TVE en 1971-73, primero en la 2.ª cadena, pasando después a la primera (cuesta trabajo pensar, ahora que actualmente disfrutamos de varias cadenas televisivas, que durante años en España se tuvo que soportar un monopolio televisivo de tan sólo dos canales); curiosamente, el orden cronológico de los episodios no se respetaba al ser emitidos, por lo que resultaba particularmente confuso en lo que respecta a los episodios de dos partes: podían pasar varias semanas sin que la segunda parte de un episodio en particular no se emitiese, o incluso que la segunda parte de otro episodio en particular no se emitiese, o incluso que la segunda parte de otro episodio fuera emitida antes de la primera. A pesar de este defecto, *Meteoro* gozó de una buena aceptación entre los jóvenes teleespectadores de la época, quienes observaban en la serie un dramatismo y un suspense poco comunes en los dibujos animados de procedencia USA; no obstante, la memoria de dichos telespectadores es el único testimonio de tal aceptación en aquella época, ya que como decíamos, aquellos eran los años anteriores al *boom Heidi,* y el merchandising no estaba tan bien organizado como lo estaría posteriormente, por lo que no llegaron a comercializarse comics u otros objetos con la efigie del personaje; de haber aparecido, sin duda alguna habría sido un buen negocio entre las fans de la serie. (Como dato anecdótico, y aprovechándose acaso del impacto despertado por la serie, la **Editorial Vértice** sacó, en el mismo formato de bolsillo en el que publicaba por aquellos mismos años el material Marvel, una colección titulada *Meteoro* que absolutamente nada tenía que ver con el personaje japonés, sino que se trataba de material inglés de agencia sobre el mismo tema de las carreras automovilísticas. En cambio, en la Argentina sí llegó a aparecer una versión en comic del auténtico *Meteoro,* publicada por la **Editorial Abril,** y realizará por artistas autóctonos).

Creadas por el malogrado **Tatsuo Yoshida,** las aventuras de *Meteoro* tienen como escenario, como ya hemos mencionado, el mundo de las carreras de coches. El vehículo pilotado por nuestro héroe es el **Mach 5,** un prototipo construido por su padre adoptivo y su hermano mayor **Rex.** Al morir este último en un accidente, **Meteoro** decide, pese a su juventud, salvar el honor de la familia y conducir el **Mach 5** en competiciones de Fórmula 1. Este último no es un bólido común y corriente, ya que posee una serie de propiedades extraordinarias: apretando unos botones que hay en sus mandos aparecen un par de sierras giratorias que permiten cortar, cuando el vehículo se halla en pleno bosque, todos los árboles que encuentra a su paso, o unas ventosas que emergen de debajo del coche y permiten que éste abandone la carrera de un salto cuando hay algún obstáculo en la misma, o incluso un pequeño robot en forma de paloma que puede llevar mensajes en caso de peligro. En la mayoría de las carreras en que participa **Meteoro**, tienen lugar intrigas relacionadas con asuntos de espionaje o contrabando, así como complots para secuestrar o destruir el **Mach 5.** Aparte de **Trixie**, la novia de **Meteoro,** quien participa frecuentemente en sus aventuras, haciéndole incluso de copiloto, otro personaje clave de la serie es su hermano **Rex**, el cual en realidad no murió en el accidente, aunque –retomando una actitud idéntica a la de **Spirit**– decidió que se siguiese considerándolo desaparecido, para adoptar una nueva personalidad, la del piloto enmascarado **X.** Bajo esta identidad secreta, **Rex** acostumbra a frecuentar las carreras en las que participa **Meteoro,** salvándole a menudo de apuros, aunque ni éste ni nadie sospechan que se trata en realidad de su supuestamente fallecido hermano.



En USA, *Meteoro* gozó también de una acogida favorable, conociendo un particular revival cuando **Now Comics** lanza en julio de 1987 el comic-book *Speed Racer,* ilustrado por dibujantes locales (la misma editorial había sacado simultáneamente un comic-book de *Astro Boy*, también obra de artistas USA), que, paralelamente a la edición en vídeo de los episodios del personaje, volvió a convertirla en objeto de culto. El comic-book, que ofrece argumentos inéditos en lugar de adaptaciones de los episodios de la serie, sigue publicándose en nuestros días; incluso **Now** llegó a sacar una mini-serie dedicado al hermano **Rex,** con el título de *Racer X*.

En tiempos más recientes, otras series de animación japonesas han intentado seguir explotando el filón del deporte automovilístico, tales como *Grand Prix,* realizada por **Tokyo Movie Shinsha** y emitida por **Antena 3,** o especialmente *F*, basada en un manga de **Noboru Rokuda,** que cuenta la historia de **Gunma Akagi,** otro piloto de Fórmula 1 que, contra la voluntad de su padre, aspira –¡cómo no!– a convertirse en un gran piloto cueste lo que cueste. Pero *Meteoro* sigue manteniendo su puesto de serie pionera sobre el automovilismo, así como el mérito de ser una de las primeras series japonesas –después de *Astro Boy*– popularizadas en Occidente. Ojalá estas líneas sirvan de aliento para que cualquiera de nuestras televisiones se anime a ofrecernos de nuevo a **Meteoro** en acción. ■

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

PAN, AMOR Y... BÉISBOL

Ya sabemos que los manga de temática deportiva constituyen uno de sus más populares y prolíficos géneros. Sin embargo, casi inevitablemente, cuando asociamos el término "deporte" con el Japón u otros países de Extremo Oriente, nos viene enseguida a la mente el judo y las demás artes marciales. Si bien es precisamente un deporte importado de Occidente el favorito de los japoneses: el béisbol, que fue introducido en su país por los norteamericanos a finales del siglo XIX.

De este modo, los manga protagonizados por jugadores de béisbol han ocupado un puesto de líder entre los de tema deportivo, a la par que han contribuido a crear un aumento de lectores adultos de manga.

A este punto hay que mencionar que el manga sobre béisbol no trata simplemente de la práctica de este deporte, sino que va mucho más allá, describiendo las penas y alegrías de los jugadores, y su papel en la vida no sólo como deportistas, sino también como personas. Al respecto, es preciso mencionar el primer gran éxito de los manga sobre béisbol: *Kyojin no Hoshi* (*La estrella de los Gigantes*), obra de **Ikki Kajiwara** (guión) y **Noboru Kawasaki** (dibujo), que fue serializado de 1966 a 1971 en el semanario **Shonen.** *Kyojin no Hoshi* relata la epopeya de **Hyuma Hoshi**, hijo de un gran campeón de béisbol que desea seguir los pasos de su padre. Este último entrenará arduamente a **Hyuma**, quien luego de no pocos sufrimientos, conseguirá ver su sueño hecho realidad, convirtiéndose en el capitán del equipo **Kyojin.** El afecto que **Hyuma** sentía hacia su padre será puesto a prueba cuando éste se hace entrenador de un equipo rival, y prepara a un jugador americano para enfrentarlo a su hijo. La serie, recopilada en 11 volúmenes, fue adaptada en dibujos animados en 1968 por la **Toho Company** y conoció, a finales de los 70, una secuela, *Shin Kyojin no Hoshi* (*La nueva estrella de los Gigantes*), a cargo del mismo dúo de autores, donde **Hyuma** continúo sus andanzas como beisbolista profesional. Esta segunda parte tuvo una duración más corta, abarcando tan sólo 6 volúmenes.

Un éxito aún superior fue el cosechado por *Dokaben*, creado por **Shinji Mizushima** en 1972 para **Shonen Champion.** En este manga no existe un protagonista en particular, sino que la acción se centra en las crónicas de un popularísimo torneo juvenil de béisbol celebrado en Osaka anualmente. También llevada al dibujo animado, *Dokaben* ha alcanzado los 48 volúmenes recopilatorios, de los cuales han llegado a venderse más de 34 millones de ejemplares.

Éstas y otras series centradas en el béisbol, así como en otros deportes, vienen a confirmar, como decíamos, el hecho de que los manga deportivos son *"algo más que hazañas deportivas"*: la saga de *Kyojin no Hoshi*, por ejemplo, muestra el crecimiento de **Hyuma** como ser humano y su enfrentamiento con los obstáculos que le depara el destino. Es cierto que hay una tendencia en dichos manga a dotar al protagonista de un categoría casi divina, particularmente cuando éste realiza una proeza deportiva o bate algún record –y aquí nos viene a la mente la polémica suscitada, en su día, por el futbolístico *Campeones*, donde aquello de "lo importante es participar" parecía sustituido por "lo importante es ganar"– pero nuevamente no hay que olvidar que el concepto del deporte en el Japón es diferente –al igual que otros conceptos– del occidental: el deporte no es allí un mero pasatiempo, sino un telón de fondo donde uno ejerce su "lucha por sobrevivir", donde uno ha de dar lo mejor de sí mismo para, a la postre, "vencer o morir"; de ahí que los protagonistas de las series japonesas de tema deportivo nos parezcan tan obsesionados por la competitividad.

En una órbita totalmente opuesta se nos presenta el manga *Touch*, de **Mitsuri Adachi** (cuya versión animada nos ha sido ofrecida por **Tele 5** con el título castellano de *Bateadores*). **Adachi,** actualmente uno de los historietistas best-sellers de su país, nació en 1951 y debutó profesionalmente a los 18 años. Especializado en los manga con protagonistas adolescentes, ya había tocado parcialmente el tema del béisbol con la serie *Miyuki*, aunque centrada básicamente entre el triángulo existente entre un estudiante, **Masato,** y dos chicas de las cuales está enamorado, ambas llamadas **Miyuki;** al final, **Masato** descubrirá que una de ellas es en realidad su hermana. **Adachi** es sin duda un especialista en establecer tramas complejas entre los diversos protagonistas de sus historias. Lo cual quedó demostrado de nuevo cuando lanzó en 1984 *Touch*. la serie se basa en las relaciones entre dos hermanos gemelos que desde pequeños han convivido bajo el mismo techo con una chica, **Minami** (**Bárbara** en la versión castellana). Uno de los hermanos, **Kazuya,** es campeón de béisbol de su colegio, y sus padres esperan que un día se case con **Minami,** pero esta última está enamorada en realidad de **Tatsuya,** el otro hermano, pese a ser éste menos hábil. sin embargo, al fallecer **Kazuya** atropellado por un coche, su hermano decide ocupar su puesto en el equipo de béisbol y triunfar en dicho deporte, demostrando así que no era tan torpe como parecía; naturalmente, el apoyo de **Minami** contribuirá en buena parte para que **Tatsuya** alcance tal triunfo. Una serie, en definitiva, totalmente opuesta a la histeria de *Campeones* –por lo que entre nosotros, no ha causado tanta polémica como ésta, aunque tal vez por eso mismo tampoco ha despertado tanto entusiasmo como las neuras de *Oliver y Benji*– cuyo éxito en Japón ha hecho que alcance 26 volúmenes en su versión manga y 101 episodios en su versión animada, esta última producida, al igual que *Kyojin no Hoshi*, por la **Toho.**

Adachi, cuyas creaciones destacan por la veracidad de sus personajes –con los cuales, a pesar de que sean típicamente japoneses, podemos a veces sentirnos identificados– y por sus guiones poéticos y sentimentales –que no sentimentaloides, como se suele reprochar a menudo a las series japonesas– ha cosechado recientemente nuevos éxitos con *Hi Atari Ryoko* (*La pensión soleada*), aunque este manga tiene poco que ver con el béisbol, y con *Rough*, basado en la natación. Así concluye nuestro repaso a los manga sobre béisbol... quien sabe si, algún día, éstos logren lo que la invasión de la cultura USA no logró hace décadas: popularizar este deporte en nuestro país. Sería un caso de implantación "made in USA"... por vía indirecta. ¿Verdad? ■



*Los protagonistas de **"Touch"** (Bateadores)*

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

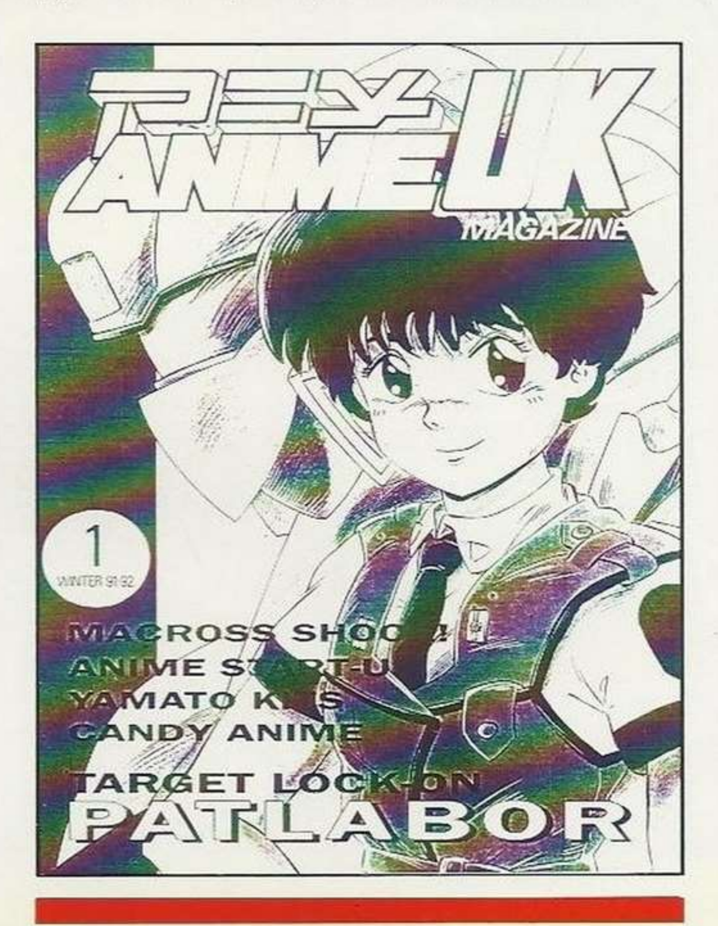
ANIME UK: EL FANDOM BRITÁNICO

Como ya comenté en anteriores entregas de esta sección, los fans europeos del manga y del anime van organizándose paulatinamente, pero también constantemente, y son ya varias las publicaciones totalmente dedicadas a la animación japonesa que ya han aparecido en nuestro continente. Así, en Francia tenemos *Animeland*, de la que ya me encargué en una pasada entrega de esta sección, en Italia se encuentra *Yamato*, y Gran Bretaña hace poco que sacó el primer número de *Anime UK*.

Dicho primer número lleva fecha de Invierno 91/92, contiene 32 páginas más cubiertas –con una impresión excelente y un papel de alta calidad– y, curiosamente, no lleva precio facial, ni siquiera indica tarifas de subscripción. En realidad, *Anime UK* es "descendiente" de *Anime UK Newsletter*, un boletín nacido en junio de 1990, fruto del entusiasmo de **Helen McCarthy,** quien es ahora la coordinadora de *Anime UK*. Le acompañan en su labor **Wil Overton,** *director*, quien se encarga del diseño de la revista, y **Steve Kyte** como ilustrador. Antes de pasar a describir el contenido, acaso valga la pena presentar algunos apuntes respecto a la situación de la animación japonesa en Gran Bretaña: al contrario que en España y otros países latinos como Francia e Italia, en las cadenas televisivas británicas se emiten poquísimas series japonesas, aunque merced a los contactos procedentes de USA (y también gracias a que en Londres y alguna otra población del país hay varias librerías japonesas) no es difícil estar al corriente de lo que se cuece en el campo del comic y la animación nipones; buena muestra de hasta dónde ha llegado el fandom es la celebración anual del *Anime Day* en la población de Sheffield; consistente en numerosas proyecciones en vídeo, exposiciones y stands de venta al público, su segunda edición tuvo lugar los pasados 7 y 8 de marzo.

Volviendo al sumario del n.º 1 de *Anime UK,* éste se inicia con una presentación-editorial a cargo de **Helen McCarthy;** seguidamente, se ofrece la sección de noticias, *Newsline,* donde, entre otros rumores, se nos describe la recentísima secuela de Robotech: Super Dimensional Macross. A continuación, viene uno de los platos fuertes del número: un artículo sobre *Patlabor: the Mobile Police*. Esta serie, creada en 1988 a raíz de un encargo de la firma de juguetes **Bandai** –al igual que la robótica Goldorak y gestada por **Masami Yuuki,** mezcla el tema de las patrullas estilo C.O.P.S. con el de los robots y ha originado un cierto culto entre los animéfilos británicos, pese a la ya mencionada escasez de animación japonesa difundida en su país. Se incluye asimismo una presentación de cada personaje principal de la serie, así como de sus robots (*Labors*), y se echa un vistazo al abundante merchandising que *Patlabor* ha desencadenado en el Japón. Sigue una sección sobre maquetismo, *Model Club*, que en esta entrega inicial pasa revista a la maqueta del *Space Cruiser Yamato,* del manga y serie del mismo título creados por **Reiji Matsumoto;** cabe mencionar que en el Japón, la construcción de *kits* o maquetas es un hobby muy vinculado al manga, por cuanto los *kits* basados en personajes o vehículos pertenecientes a series de comic o animación son allá muy frecuentes.

El artículo que sigue, *Anime and how to get it,* escrito por la propia **Helen McCarthy,** representa a mi juicio una de las piezas más interesantes del presente ejemplar, ya que exhibe los principales problemas que ha de afrontar el fan, británico en particular y europeo en general, a la hora de intentar obtener animación japonesa en vídeo. El principal problema radica en que el sistema televisivo de color utilizado en el Japón es el NTSC (al igual que en USA), por lo que resulta imposible adquirir cintas de vídeo hechas en Japón en los países donde utilizamos el sistema PAL (no obstante, actualmente se va imponiendo en nuestro continente, aunque paulatinamente, la comercialización de aparatos de vídeo que permiten reproducir cintas NTSC, conectados a un televisor PAL; ello, a la larga, resolvería dicho problema). Pero el texto también alude al material japonés que puede encontrarse en el mercado videográfico infantil europeo: a veces, se hallan series o largometrajes nipones bajo carátulas pobremente dibujadas y con los créditos suprimidos, lo cual dificulta su identificación, sin contar escenas mutiladas o censuradas (tales como aquellas en las que un personaje se está duchando, las cuales son suprimidas acaso por temor a que los tiernos infantes vean pezones al descubierto... así es la censura anglosajona). Se complementa todo ello con una lista de las principales librerías especializadas en manga, clubs de fans y servicios de venta por correo, y sus respectivas direcciones, que hay en Gran Bretaña y resto del orbe. Otra sección, *The Roleplaying Connection,* se consagra a los juegos de rol, reseñanando uno dedicado a *Robotech,* producido por **Palladium Games.** Luego viene *Revenge of the Bems,* un estudio sobre los alienígenas en el manga en general. A continuación, *Eternal Anime* es una sección –iniciada, aquí también, por la activa **Helen**– que promete repasar aquellas obras del culto del anime menos difundidas entre el público occidental: en el presente caso, se pasa revista a *Robot Carnival,* la producción de 1987 que ha sido considerada como el equivalente nipón de *Fantasía,* ofreciendo secuencias de ocho animadores, estando la inicial y la de cierre a cargo de **Katsuhiro Otomo.** *Sweet Shop* es el siguiente apartado, el cual exhibe curiosidades del merchandising japonés: por ejemplo, allí todavía se comercializan "sobre-sorpresa" que contienen, aparte de un chicle u otra golosina, un pequeño juguete basado en algún personaje favorito. Cierran la revista *Anime Eyecatch,* una especie de *Puertas abiertas* para todo aquel que desee mandar sus dibujos de estilo manga, así como una receta de cocina para hacer "pastelitos Totoro" (en alusión al simpático roedor protagonista del largometraje *My Neighbour Totoro,* de **Hayao Miyazaki.)**



En definitiva, *Anime UK* representa una de las más sólidas contribuciones europeas al reconocimiento que el manga y el anime están empezando a gozar en el viejo continente. Como señala, no obstante, **Wil Overton:** *los anime fans británicos parecen estar interesados sólo en tres cosas: chicas, armas de fuego y ciencia ficción. Pero nos negamos a destinar la revista sólo a los fans de Dirty Pair y Gundam. Quiero mantenerla tan abierta como sea posible, cubriendo tantos tipos de anime como se pueda*". De todos modos, Anime U.K. prevé un largo artículo sobre *Dirty Pair* para su n.º 2. Su dirección es: Anime UK, 70 Mortimer Street, London W1N 7DF. *Cheerio!*

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

KATSUHIRO: LOS "HERMANOS" DE AKIRA

Tratándose del autor de manga acaso más conocido y difundido en Occidente, mucho se ha escrito, incluso en nuestro país, sobre su vida y obra, especialmente sobre Akira. Pero justamente a causa de su difusión y popularidad, de ninguna manera podríamos permitir que **Katsuhiro Otomo** estuviese ausente de nuestra sección. Estas líneas pretenden, pues, reparar tal ausencia. Como ya había comentado en mi artículo sobre *El otro Toriyama*, con frecuencia se suele asociar un autor a su creación más famosoa, dejando de lado el resto de su producción. Por eso mismo, en el presente texto hablaremos de la obra *Gunshot*, una versión libre de la obra Mateo Falcone, de **Prosper Memirmée**, publicado, como la mayor parte de sus trabajos, en el semanario *Weekly Action*, editado por **Futabasha** y destinado a un público adulto. Desde los inicios de su carrera, se especializaría en las historias cortas de tema ciencia-ficción. En 1979 aparece su primera serie importante, *Fire Ball*, la cual es considerada como un antecedente de *Akira*, tratando de una guerrilla urbana contra una gigantesca red de ordenadores.

Fire Ball, quedaría inconclusa, ya que al año siguiente **Otomo** lanzó *Domu*, su siguiente paso adelante hacia el estrellato. Poco hay que decir de esta obra, sobre los enfrentamientos psíquicos entre un anciano, **Cho**, y una niña, ya que ha sido publicada en castellano por Norma bajo el título *Pesadillas* (aunque el título original signifique, más o menos literalmente, "sueños infantiles"). Recopilada en su volumen por **Futabasha** en 1983, Domu ganaría aquel año el **Gran Premio del Japón de Ciencia-Ficción.** *Kibun wa mo senzo* (*Necesidad de guerra*) es una mezcla de drama y sátira de lo absurdo de la guerra, describiendo una ficticia invasión de China por los soviéticos. Con una extensión de 330 páginas, contó con guión del novelista **Toshihiko Yasaku.** Ambos autores aparecen ocasionalmente caricaturizados a lo largo de la obra, describiendo la accion de la misma, a modo de reporteros.

Es tras el éxito de *Domu* cuando *Otomo* decide dar un giro a su carrera al abandonar **Futabasha** y pasarse a **Kodansha,** editora del semanario **Young Magazine,** dirigida a un público mayoritariamente estudiantil, donde iniciará en 1983 la saga de *Akira*, concluida tan solo recientemente, luego de un total de 2.120 páginas.

Sin olvidarnos de las obras de extensión mediana como *Sayonara Nippon* sobre un experto en judo que emigra a New York y su lucha por establecerse allí como profesor de dicho deporte, o *The Saints are coming to town*, ambientada en el mundo del jazz, la especialidad de Otomo, como ya hemos dicho, son las historias cortas, de las que han salido varios tomo recopilatorios. Son éstos: *Short Piece, Highway Star, Good Weather, Boogie Woogie Waltz, Hansel and Gretel* (realizado por encargo de la CBS/Sony, contiene una serie de mordaces parodias sobre cuentos de hadas y obras literarias célebres) y, más recientemente, *Kanojyo no Omoide...* (*Memorias...*). Este último volumen, que consta de trece historias de ciencia-ficción, realizadas entre 1979 y 1982, contiene la ya citada *Fire Ball* (pese a haber quedado, como ya hemos dicho, inconclusa), así como la sátira con robots *Adiós a las armas*, publicada en USA por **Epic,** a color, en un comic-book unitario. Un nuevo volumen, que recopilará historias de otros temas que no sean ciencia-ficción, está previsto para el presente año.

Pero la creación de Otomo que sin duda dará más que hablar en los tiempos venideros es *The Legend of Mother Sarah*. Tomando el relevo de *Akira*, esta nueva obra-río se inició en 1990 en las páginas de **Young Magazine.** Se prevé que concluya en 1994, habiendo alcanzado para entonces un total de cinco tomos, que contendrán algo más de 1.220 páginas. La acción tiene lugar, al igual que *Akira*, en un período postatómico; tras emigrar a una colonia espacial, los supervivientes del cataclismo nuclear entablarán entre sí una guerra civil entre partidarios de la bomba y ecologistas; **Sarah,** perteneciente a este último bando, perderá a sus hijos durante una peregrinación de regreso a la Tierra después de que ésta quedase devastada por la guerra. El manga relatará la búsqueda de **Sarah** en pos de sus retoños a través de nuestro planeta (o, mejor dicho, lo que queda de él). Durante dicha búsqueda le acompañará **Tsuetsue,** un mercader ambulante.

The Legend of Mother Sarah cuenta con **Otomo** únicamente como guionista, estando la parte gráfica a cargo de **Takumi Nagayusa,** quien ya había colaborado en la versión fílmica de *Akira*. Ha sido adquirido para su edición USA por **Epic,** para la cual se contará con el mismo colorista de *Akira*, el galardonado **Steve Oliff.** Esperemos que la edición española no se haga demorar.



"The legend of mother Sarah"

Si hemos de hacer ver que su obra cinematográfica es algo más que *Akira:* su primera colaboración en el campo de la animación fué para *Harmagedon* (1983), un largometraje producido por la **Kadokawa Film,** donde realizó el diseño de los personajes; para la misma productora, dirigiría y diseñaría en 1986 una secuencia del largometraje de episodios *Manie-Manei*, titulada *La orden de detener la construcción;* seguirán, en 1987, las secuencias inicial y final de *Robot Carnival* (el equivalente japonés de *Fantasía*, como ya señalé en otro artículo) y, al año siguiente, por fin, *Akira*. Ha habido que esperar a 1991 para presenciar su siguiente largometraje, *Rojin Z*, que al igual que *Domu*, retoma el tema de los lazos entre la juventud y la vejez: los protagonistas son **Haroku,** una joven estudiante de enfermería, y **Takazawa,** un anciano que es utilizado como cobaya para el **proyecto Z,** un prototipo de cama que atiende, por sí misma, las necesidades de los ancianos (la acción tiene lugar en el año 2020, cuando una cuarta parte de la población del Japón es mayor de 65 años). **Otomo** ha intervenido también en el campo del cine de imagen real, habiendo presenado en marzo de 1991 el largometraje *World Apartment Horror;* sin olvidar sus incursiones en la ilustración y la publicidad. Con *Akira*, muchos fans españoles tuvieron su primera experiencia con el manga; es hora, pues, de que ellos descubran también a sus "hermanos", frutos de un talento inimitable como es el de **Otomo.** ■

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

LA SAGA DE ROBOTECH/1: EL DESPEGUE DE MACROSS

Sin duda, una de las series que más ha contribuído a generar un culto hacia la animación nipona en USA, durante la segunda mitad de los 80, es *Robotech*, la cual ya mencioné de pasada en la entrega de Manga Manía dedicada a los robots. Ha llegado el momento, pues, de ocuparnos más profundamente de la misma, y dada la importancia que tiene como *serie de culto*, hay que dividir el presente artículo en dos partes.

Como ya se había señalado, *Robotech* es en realidad la versión USA de tres series japonesas englobadas en una sola: *Super Dimension Fortress Macross* (*Super Dimensión Cavalry Southern Cross* y *Genesis Climber Mospeada)*, las cuales sirvieron de base a los 85 episodios de *Robotech*. Pero de esta edición USA hablaremos en la segunda parte de este artículo.

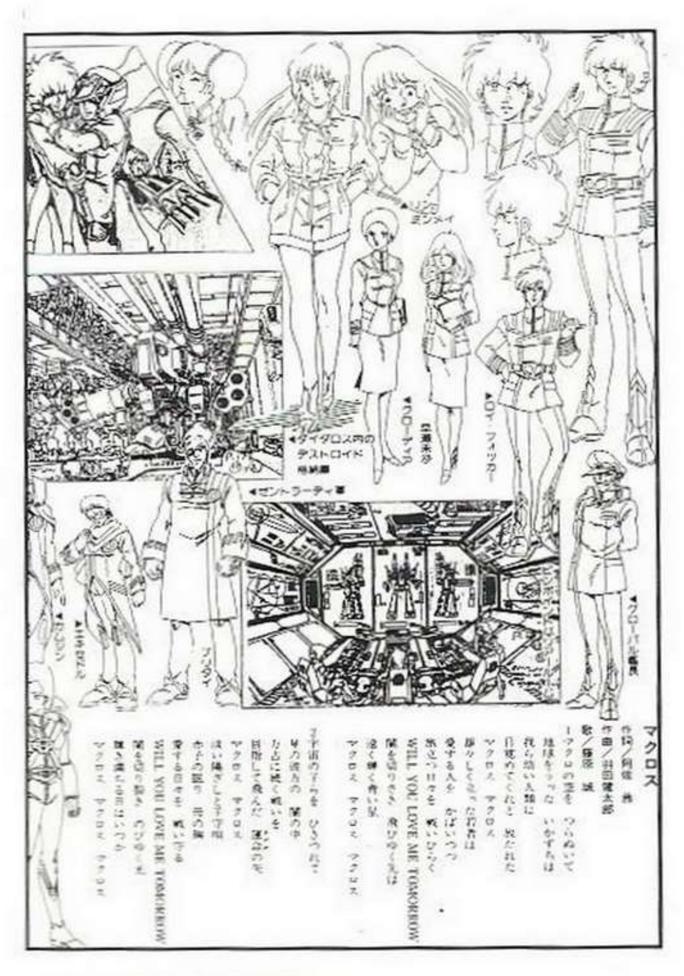
Todo empezó en 1982 cuando la **Tatsunoko Productions**, en asociación con la productora **Big West**, decidió lanzar la que a primera vista que parecía una más entre las series "de robots". Pero cuando el 3 de Octubre de aquel año apareció en los televisores japoneses el primer capítulo de *Macross*, ya saltaba a la vistaque dicha serie iba claramente a destacar del montón entre otros productos aparentemente similares. Como también habíamos indicado, en *Macross* y sus sucesores se concede una mayor importancia al equipo humano que controla los robots, que a estos últimos. Los robots pueden ser indestructibles, pero quienes los manejan son seres con sentimientos, con sus propios problemas y sufrimientos. A este punto es preciso mencionar la labor de los estudios **Nue**, responsables de la producción creativa de la serie, y destacando los nombres de **Shoji Kawamori** como guionista y diseñador de máquinas y robots, y el de **Haruhiko Mikimoto** como diseñador de personajes humanos; este último, tras su colaboración en *Macross*, emprendería una larga y prolífica carrera colaborando en el diseño de numerosas series para diversos estudios, así como en el campo de la ilustración y en el de los juegos de rol. El argumento base de *Macross* se inicia en el año 199, cuando una gigantesca nave extraterrestre, la *Super Dimensional Force 1*, se estrella. Después de haber sido reconstruída por un equipo de científicos, será utilizada diez años después para defender la Tierra de una raza de gigantes, los **Zentraedi**, cuyo objetivo es recuperar el SDF-1. El personaje central de la serie es el joven e intrépido piloto, aunque todavia algo inexperto, **Rick Hunter (Hikaru Ichijoe** en la versión original; en la version USA varios nombres de los protagonistas fueron americanizados), y su novia **Lynn Minmei**, habitante de la fortaleza **Macross** que se convertirá en una aclamada cantante; otra figura femenina, la teniente **Lisa Hayes**, formará un triángulo con ambos personajes, resultando en la ruptura del noviazgo entre **Lynn** y **Rick**, y el matrimonio de este último con **Lisa.** Otros personajes clave de la serie son el capitán **Henry Global**, quien dirige la fortaleza, así como el piloto veterano **Maximilien Sterling (Max Genius** en la versión japonesa), el cual acabrá casándose con **Miriya**, una Zentradiana, lográndose así con su enlace una reconciliación entre los Zentraedi y los terrícolas, aunque ello no impedirá poner punto final a la enemistad entre ambos pueblos, llegando a existir dos bandos diferentes de Zentraedi: los micronianos, que han aceptado de integrarse entre los terrícolas, abandonando su estatura gigante para adaptarse al tamaño de éstos, y los que no aceptan reconciliarse e insisten en liquidarlos, estos últimos capitaneados por **Khyron**, miembro del ejército Zentraedi. Por cierto que el talento de **Lynn** como cantante es utilizado como arma contra los Zentraedis, ya que éstos reconocen en sus cantos lo que ellos denominan protocultura, es decir, una forma de vida que hace despertar las relaciones humanas, los sentimientos y la cultura.

El éxito inicial de *Macross* en su país de origen motivó la realización del largometraje de gran presupuesto *Macross: Do you remember love?*, estrenado en los cines en julio de 1984 y distribuído por **Toho International.** Contó con la mayor parte del equipo creativo que había intervenido en la serie, bajo la dirección del ya citado **Kawamori.** La película reemprende el argumento base de la serie, si bien con adición de algunos cambios: **Rick**, por ejemplo es aquí ya teniente, mientras que **Lisa** ha alcanzado el grado de capitana; asimismo, a los habituales contrincantes de nuestros héroes, los **Zentraedis**, se han añadido también los **Meltranes**, una raza de guerreros a su vez enemigos de los Zentraedis, culminando la acción con la muerte de **Dolza**, el jefe de los Zentraedis.

Las dos series que suecedieron a *Macross*, *Southern Cross* y *Mosepada*, fueron presentadas como continuación, a nivel generacional, de la saga de *Robotech* para su versión USA. Aunque *Mospeada* fué realizada en 1983, es decir, un año antes de *Southern Cross*, para dicha versión se mostró la primera como situada en el tiempo después de la segunda; esto es, situando la acción de *Southern Cross* en el año 2030 (o sea, 30 después del inicio de *Macross*) y la de *Mospeada* en el año 2080.

En ambas series los repartos de personajes son diferentes de los de su predecesora; en *Southern Cross*, el personaje central es la joven piloto **Dana Sterling (Jeanne Françaix** en el original; hay que notar que, en la versión japonesa la acción se sitúa en el planeta **Glorie**, una colonia francesa, y de ahí ese nombre de resonancia gala); mientras que el ejército de robots bautizado originalmente como los **Zor**, se americanizaría como **The Robotech Masters**, para estar en consonancia con la serie anterior. En *Mospeada (Robotech: The New Generation* en la versión USA), el protagonista principal es **Scott Bernard (Steik Bernard**, en japonés) y la acción se centra en la invasión de la Tierra por el pueblo de los **Invid.**

En la siguiente entrega del presente artículo, pasaremos revista a cómo se gestó la versión USA de *Robotech*, a su proyectada secuela que no llegó a despegar, *The Sentinels*, y a su versión en comic-book. Así que, como se dice en estos casos, continuará... en el próximo Manga Manía. ■



"Los protagonistas de MACROS"

GEN: CRÓNICAS DE HIROSHIMA

Antes del boom despertado por *Akira*, ya había habido otros intentos de penetración de los manga en el mercado occidental, aunque, eso sí, sin el impacto desencadenado por la creación de **Otomo**. En España, a principios de los 80, ya tuvimos el caso de **Yoshihiro Tatsumi** y sus apariciones en *El Víbora* y en el álbum *Qué triste es la vida y otras historias*. Pero hubo, también a principios de la década anterior, otro autor japonés que logró traspasar fronteras merced al interés despertado por el mensaje antibelicista y antinuclear de su obra: se trata de **Keiji Nakazawa,** autor del manga autobiográfico sobre los bombardeos de Hiroshima: *Hadashi no Gen (Gen, el de los pies descalzos)*.

Y decimos autobiográfico, porque **Nakazawa**, nacido en 1939, vivió el 6 de agosto de 1945 el holocausto nuclear de Hiroshima cuando, en el ocaso de la II Guerra Mundial, ésta era devastada por el primer bombardeo atómico de la Historia; **Nakazawa** contaba entonces con seis años y perdió a su padre, su hermana mayor y su hermano menor en el holocausto. De ahí que, a través de las páginas de *Gen*, el autor haya sabido captar tan intensamente el horror causado por el holocausto, y las consecuencias de éste.

Nakazawa, que había debutado como historietista en 1963, halló pronto en el manga un medio perfecto para plasmar sus amargos recuerdos del holocausto nuclear, publicando en 1968 *Kuroi Ame ni Utarete (Bajo la lluvia negra)*, obra basada en ese mismo triste hecho histórico, que conocerá una nueva versión en 1970, *Ari Hi Totsuzen (De repente, un día)*. Por fin, en 1972 aparece *Ora wa mita (Yo lo ví)*, que puede considerarse como el "borrador" de *Gen*, abarcando únicamente 46 páginas. Al año siguiente, en las páginas del semanario *Shonen Jump* (el mismo donde se aloja *Dragon Ball*), se inicia la odisea de *Hadashi no Gen*, la cual, a lo largo de varias interrupciones y varios cambios de publicación, se prolongará hasta nuestros días, superando las 2.000 páginas.

El protagonista de este manga, **Gen Nakaoka**, es una recreación del propio **Nakazawa** cuando éste era un niño en el Japón de la II Guerra Mundial. **Gen** vive con sus padres y hermanos y va a la escuela como cualquier otro chico de su edad; todo ello podría parecer normal, salvo el hecho de que su padre es pacifista y no está a favor de que el Japón haya entrado en el conflicto bélico. Esto motivará que la familia de **Gen** se vea discriminada y observada con malos ojos, mientras que **Gen** es objeto de humillación por parte de sus maestros y compañeros de clase, en una época en la que imperaba una educación fuertemente militarista en las escuelas del país. Sin contar, por supuesto, la escasez de alimentos sufrida en aquel período. Se ha achacado a menudo a los comics y la animación japoneses una exageración de los sentimientos emotivos, que puede parecer obsesiva al público occidental, todo ello puede observarse plenamente en escenas como en la que **Gen** y su hermanito **Shinji** se pelean por un simple grano de arroz; si bien tal expresión de sentimientos alcanza su cénit con las escenas del bombardeo nuclear y el pánico de los habitantes de Hiroshima inmediatamente después. Unas escenas, no lo olvidemos, realizadas por alguien que vivió tal cataclismo, por lo que el exceso de dramatismo que éstas nos parecerían exhibir es a todas luces justificable.

Con posterioridad, **Nakazawa** presentó una secuela de la historia de **Gen**, prolongando la acción hasta los años 50 y mostrando las consecuencias de los supervivientes del holocausto nuclear, al sufrir éstos radiaciones causadas por el mismo.

El impacto causado en el Japón por el intenso mensaje que contiene *Hadashi no Gen*, ha motivado que este manga haya sido presentado en varias ediciones, tanto en rústica como en cartoné, así como que haya inspirado una obra teatral, tres largometrajes de imagen real, y uno de animación, estrenado en julio de 1983. Y es ese mismo mensaje, y la vigencia sin fronteras de éste, lo que ha valido a *Gen* ser el primer manga jamás publicado en USA. Fue la firma **EduComics**, especializada, como su nombre indica, en comic-books de carácter didáctico, quien lo introdujo en 1980 al lanzar el primer comic de *Gen of Hiroshima*; en su día, esta primera versión fue criticada por haber sufrido bastantes retoques en los dibujos, para hacerla más accesible al público americano. Más fiel al original ha sido la versión publicada por **Project Gen** –una organización no lucrativa, formada por japoneses y estadounidenses, con el objetivo de reunir fondos para sacar una traducción en inglés, y distribuirla en círculos educativos y pacifistas– con el título **Barefoot Gen** (traducción literal del original) y traducción de **Jared Cook** y **Frederik Schodt** –el autor de *Manga! Manga!*, ya sabéis– bajo el seudónimo común de **Dadakai**; dicha edición apareció en forma de tomos, aunque sólo llegaron a pubicarse dos. **EduComics,** por su parte, también interrumpió su versión en comic-bok de *Gen*, si bien llegó a sacar en 1983 *I saw it*, una edición en color de *Ore wa mita*, el manga predecesor de *Gen*, como ya hemos mencionado.

Posteriormente, otras traducciones de *Gen* vieron la luz, apareciendo así en francés (**Humanoides Associés**), alemán, sueco, otras lenguas asiáticas e inclusive en esperanto. Resulta curioso que ningún editor español se hubiese decidido a publicar en nuestros lares la saga de *Gen*. O, conociendo la falta de iniciativa de la mayoría de nuestros editores, acaso no resulte tan curioso.

En cualquier caso, la obra de **Nakazawa** permanece, aparte del detalle anecdótico de ser uno de los primeros manga difundidos fuera del Japón, como un esclarecedor testigo de los nefastos resultados de la amenaza nuclear y como un estruendoso gemido contra la causa bélica, así como, por supuesto, una demostración más de la validez del comic como eficaz instrumento educativo y transmisor de un mensaje. Mensaje que, pese a que el slogan: "*¿Nuclear? No, gracias*" nos parezca perteneciente a un pasado reciente, permanece inmutablemente válido. Por lo cual, nunca es tarde para que *Gen* conozca, por fin, una edición española. ■



LA SAGA DE ROBOTECH/2: LA VERSIÓN "MADE IN USA"

Al mencionar el éxito alcanzado por *Robotech* en USA y en el resto de Occidente, es preciso mencionar un nombre responsable de dicho éxito: el de **Carl Macek** a quien se le asignó la tarea de empalmar las series *Macross, Southern Cross* y *Mospeada* en una sola, así como de otorgarles un "sabor americano" más acorde con los gustos del público estadounidense.

Macek, inicialmente bibliotecario de la **California State University**, después copropietario de una de las primerísimas librerías especializadas en comics de USA a principios de los 70, y posteriormente dueño de una galería especializadas en material artístico de cine y animación, fué contratado por la productora **Harmony Gold** para realizar la versión USA de *Robotech*. El nombre de *Robotech*, en realidad, había sido acuñado por la firma de juguetes **Revell**, la cual había adquirido los deechos de varios robots japoneses, casualmente incluyendo los de *Macross*, bautizando con dicho nombre una línea de maquetas basadas en esos robots; al enterarse de que **Harmony Gold** iba a lanzar la serie, **Revell** se ofreció como coproductor, aportando el nombre de *Robotech*.

El motivo de que en *Robotech* se fusionasen tres series en una, era debido a que en los mercados televisivos es difícil vender una serie con un número de episodios bajo y combinándose las tres series, se obtenía un total de 85 episodios.

Los cambios experimentados por la versión USA, por comparación a la versió original japonesa fueron, aparte de los cambios de nombre de la mayoría de los personajes (algunos ejemplos de los cuales han sido citados en la anterior entrega de este artículo), el componer de nuevo la música, y especialmente el "editar" –esto es, cortar– varias excenas; y no solamente escenas que podrían parecer excesivamente violentas, sino también algunas escenas donde los personajes hacen ciertos gestos faciales que resultan familiares para los japoneses, pero confusos para los americanos que no conozcan a fondo las costumbres niponas.

Por otra parte, para establecer un enlace entre *Macross* y sus dos series sucesoras, se incorporaron fragmentos de la primera en las dos siguientes, aunque incluso se llegaron a suprimir capítulos enteros de la versión nipona. A modo de programa piloto, *Robotech* fué introducido al público USA a través de un telefilme de hora y media, *Condename: Robotech*. **Harmony Gold** le había encargado a **Macek** elaborar dicho programa en el plazo de cuatro días. Seleccionando escenas de la serie japonesa y montándolas coherentemente, **Macek** logró cumplir el encargo en el plazo previsto, y *Robotech* debutó así en marzo de 1985. Fué un éxito inesperado, distribuyéndose en un total de 119 canales cadenas locales del país, y posteriormente distribuyéndose fuera de USA; el doblaje al castellano fué realizado en el mismo Hollywood, en los estudios **Intervision.** El impacto alcanzado por la serie incitó a la productora **Canon** a ditribuir un largometraje sobre *Robotech*, pero no se trató de *Macross: Do you remember love?* (que el público USA no conoció hasta unos años después, enforma de vídeo), sino de un montaje mezclando metraje de la serie televisiva con secuencias de *Megazone 23*, un largometraje aparecido directamente en vídeo en el Japón, ajeno a la serie; pese a los esfuerzos de **Macek**, los resultados fueron insatisfactorios: baste decir, por ejemplo, que *Macross* estaba rodado en película de 16mm., mientras que *Megazone* lo estaba en 35 mm.; la película final, a modo de prueba fué distribuída en el estado de Texas... y no pasó dicha prueba; al no recibir el favor del público, no logró ser distribuída nacionalmente.



Portada de la edición de "Robotech" de Comico.

Paralelamente, en 1986, **Harmony Gold** se alió con **Tatsunoko** para elaborar una secuela de *Robotech, The Sentinels*, de 65 episodios de duración, si bien esta no llegaría a ver la luz, debido a que uno de los coproductores previstos, **Matchbox,** se retiró del proyecto. De *The Sentinels* tan sólo existe un vídeo de 90 minutos, con el metraje que había llegado a completarse de esta abortada serie. Ésta debería haber presentado nuevas hazañas de **Rick** y otros personajes de *Macross*, reuniéndolos con personajes de *Southern Cross* y *Mospeada*.

Uno de los elementos que más contribuyó a expander la fiebre despertada por *Robotech* fué su versión en comic-book, editada por **Comico** y realizada por autores autóctonos, colaborando **Macek** como guionista de algunos de sus primeros números, llegando a aparecer tres colecciones, *Robotech: The Macross Saga, Robotech Masters* y *Robotech: The New Generation*, cada una adaptando respectivamente en historieta los episodios de las tres series de que se compone *Robotech*, aparte de algunos números especiales, incluyendo uno en 3 dimensiones. Más adelante, en 1989, **Eternity** sacó la colección *Robotech II: The Sentinels*, en blanco y negro (la edición de **Comico** había sido en color), adaptando los guiones que **Macek** realizó para la serie que no llegó a ver la luz. Por otra parte, **Starblaze** editó tres volúmenes de *Robotech Art* con resúmenes de cada episodio, listado de los personajes, numerosas ilustraciones, etc.

Como colofón y noticia de última hora, es de mencionar que desde el pasado marzo se lanzó en el Japón *Mascross II*, una serie de seis cintas OAV (Original Animation Video, es decir creadas especialmente para vídeo) editadas por **Bandai. Haruhiko Mikimoto,** el diseñador de personajes de la primera serie, vuelve aquí a ocupar el mismo cargo. Situada tres siglos después de *Macross*, en esta secuela, los Zentraedi ya no son ahora los "malos" y están plenamente integrados entre los terrícolas; tal papel pertenece a los **Maalduq,** un pueblo que ha descubierto la protocultura, es decir, los poderes del canto como arma. El personaje central es **Hibiki,** un reportero adolescente que se enamora de **Ishtar,** una princesa Maalduq.

De este modo concluye –por el momento, claro está– la saga de *Robotech*. Una saga que ha pasado desapercibida entre nosotros, dejando aparte su más bien discreto pase por Tele 5. Tal vez un nuevo pase, y debidamente promocionado, haría ver al público español de que no se trata, ni mucho menos, de una serie "más" de robots. ■

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

HAYAO MIYAZAKI: DE HEIDI A NAUSICAÄ

No es muy frecuente, en el Universo de los manga, el que un autor procedente del campo de la animación, decida después probar fortuna como autor de manga; son más fáciles de recordar los casos a la inversa, es decir, los autores que hayan debutado en el comic y se introduzcan posteriormente en la animación, como por ejemplo, **Osamu Tezuka** o **Reiji Matsumoto.** Pero volviendo al caso inicial, uno de sus más notables ejemplos es el de **Hayao Miyazaki,** quien no se introdujo en el mercado de los manga hasta casi dos décadas después de trabajar en la animación. Nacido en Tokio en 1941, aunque llegó a graduarse en económicas, **Miyazaki** se desviaría pronto hacia el campo de la animación al debutar en 1963 en la **Toei** colaborando en la primera serie televisiva de dicha productora, *Ken el chico lobo.* **Miyazaki** continuaría en la **Toei,** colaborando en otras series y largometrajes, hasta pasar a otros productores durante la década siguiente, interviniendo en la gestación de series como *Lupin III* emitida por Tele 5) para **TMS**, *Conan el niño del futuro* (nada que ver con el bárbaro del mismo nombre; (emitida por las autonómicas) para **Nippon Animation**, o *Heidi*, para **Zuiyo Enterprises.**

Es en febrero de 1982 cuando efectúa su debut como autor de manga, al presentar las primeras páginas de *Nausicaä* en la publicación consagrada a la animación **Animage.** Impresa, curiosamente, en tinta de color sepia, la serie despertó un gran entusiasmo entre los lectores de **Animage**, con lo cual el lógico paso siguiente fue su adaptación a la pantalla. De este modo, **Miyazaki** lanzaría *Nausicaä del Valle del Viento* en 1984, el primero de una lista de largometrajes "de autor" que continúa aumentando en nuestros días (si excluimos *El castillo de Cagliostro*, un largometraje protagonizado por **Lupin III** y realizado en 1979, si bien éste ya no encajaría tanto en la categoría "de autor").

El argumento de *Nausicaä* tiene lugar mil años después de un cataclismo ecológico. La heroína titular es la princesa del Valle del Viento, donde reside en feliz armonía con la naturaleza. El Valle del Viento se erige tras unas colinas, rodeado de selvas y desérticas tierras, producto de los desastres ecológicos y nucleares causados por el hombre. La paz del Valle del Viento se ve de repente amenazada por el reino militar de **Tolmeikia**, que desea destruir el Valle y las selvas que lo rodean, para establecer su dominio sobre la tierra. **Nausicaä**, cabalgando sobre un gigantesco insecto (las selvas están repletas de ellos, ya que son producto de las radiaciones nucleares), defenderá su pueblo de la amenaza de Tolmeikia. El film fue muy aclamado tanto en el Japón, donde se clasificó en decimoquinto lugar entre las películas más taquilleras de 1984, como en el extranjero, cosechando varios galardones, incluyendo el **Premio Especial del FD 14º Festival de Cine de Ciencia-ficción y Fantasía de París.** En España no obtendría gran difusión, siendo únicamente exhibido en el Imagfic'85 y discretamente distribuido en video.

En 1986, **Miyazaki** volvería a repetir éxito con *Tenku no shiro Laputa* (*El Castillo celestial de Laputa*). Basado libremente en un pasaje del *Gulliver* de **Swift**, trata de un castillo suspendido en el aire que alberga riquezas y poder en su interior; varios son los aspirantes a adueñarse del castillo, incluyendo un grupo de militares (que desean aprovechar el poder de las piedras que hacen flotar elevar el castillo); los **Doka**, una familia de piratas del aire que desean hacerse con sus riquezas; **Muska**, un miembro de la policía secreta; y finalmente, una joven pareja formada por **Pazu**, un desenfadado muchacho, y **Sheeta**, quien en realidad es, aunque nadie lo sospeche, la heredera al trono de Laputa. Ambos se aliarán a la banda de los **Dola** para conquistar el castillo.

1988 traería el siguiente largo, *Toriari no Totoro (Mi vecino Totoro)*, la poética historia, situada en un ambiente campestre, de la relación entre dos niños y **Totoro**, una enorme pero tierna criatura, que se trata en realidad de un fantasma, aunque es semejante a un roedor.

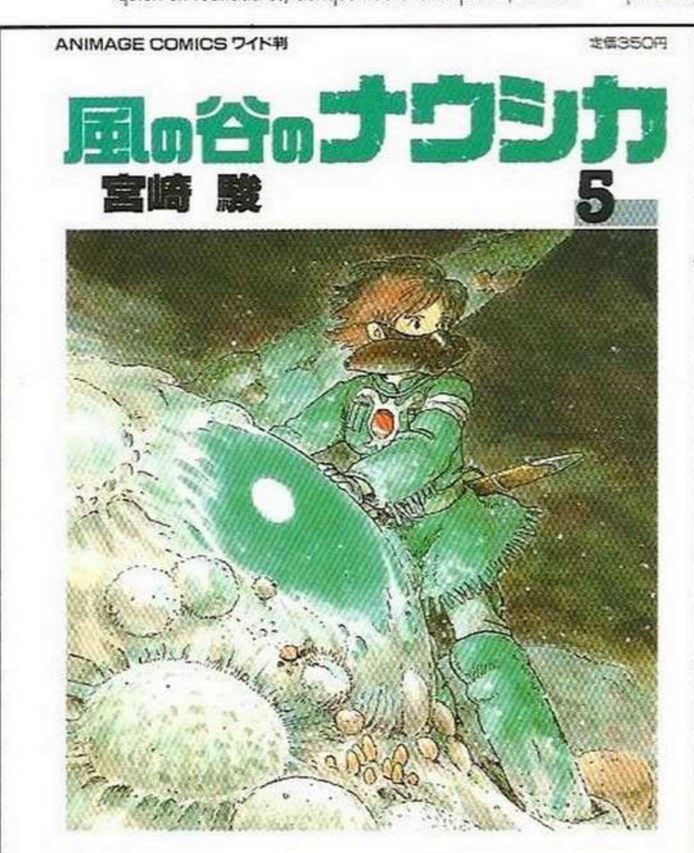
En cambio, la siguiente cinta de **Miyazaki** tendría lugar en un ambiente urbano: *Majo no Takkyubin (El servicio de reparto de Kiki)*, realizada en 1989, cuenta la historia de una simpática brujita –recordemos que las brujas o hadas jóvenes son un tema predilecto en los manga– residente en una población japonesa contemporánea.

Su más reciente realización, *Porco Rosso*, de 1991, abandona el tono ternurista de sus creaciones anteriores, adoptando aquí un espíritu más grotesco: **Porco Rosso** es un diminuto cerdo –aunque los restantes personajes del film son humanos– que busca la aventura surcando los aires en un avión tipo I Guerra Mundial (la acción se sitúa en la Italia de los años 20). A este punto es de mencionar la pasión de **Miyazaki** por los aviones y demás máquinas voladoras, por lo que no es de extrañar que éstas figuren primordialmente en sus cintas.

Miyazaki también ha hecho de productor para otros realizadores, así en 1990 ejerció como tal para el largometraje *Omohide Poroporo*, sobre la vida cotiana de una chiquilla, dirigido por **Isao Takahata**, con quien había colaborado conjuntamente durante años. **Takahata,** quien había sido el director de *Heidi*, lo ha sido asimismo de *La tumba de las luciérnagas* (1988), la historia sobre la lucha por sobrevivir de un adolescente y su hermanita en el Japón de la II Guerra Mundial, narrada en un estilo tan tierno y desgarrador como las obras de **Miyazaki,** y que ya comenté más ampliamente en mi artículo *Akira: Notas a un estreno.*

Como complemento a este repaso sobre los films de **Miyazaki**, señalaré que cada uno de ellos ha sido adaptado en animekomikkusu (es decir, en forma de fotonovela con los fotogramas originales) y que cada uno, también, ha tenido su volumen monográfico estilo *El arte de...*, recopilando sus respectivos bocetos y dibujos preparatorios.

Miyazaki es un claro ejemplo de como la animación japonesa puede exhibir la personalidad de un creador. Aunque esta última frase ya la haya repetido varias veces en otros Manga Manía, ojalá que estas líneas sirvan de aliento para que sea más conocido en España .■



Cubierta de la edición japonesa de **Nausicaä**

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

WHAT'S MICHAEL: CON ESOS OJOS DE GATO

Desde los inicios del comic, el gato, como animal doméstico por excelencia, ha jugado un papel primordial como protagonista de multitud de historietas. El Japón no ha constituido una excepción, y por eso no son pocos los manga con protagonistas felinos; entre otros, hay que destacar el popularísimo gato-robot *Doraemon*, creación de la pareja **Fujio-Fujiko** (seudónimo de **Hiroshi Fujimoto** y **Moto Abiko**, de los cuales me ocuparé en un próximo Manga Manía), que desde su creación en 1970 se ha ganado el afecto de millones de niños japoneses. O también *Tensai Bakabon* ("El genio idiota"), creado en 1967 por **Fujio Akatsuka**, donde uno de los protagonistas principales es el gato **Nyarome** (*"nya"*,en japonés, es la onomatopeya correspondiente al maullido del gato, es decir, el equivalente de nuestro "miau"). Cuya inteligencia le obliga siempre a echar una mano al estudiante **Bakabon** y al palurdo que éste tiene como padre.

Pero hay que esperar hasta 1985 para presenciar el debut de la que acaso sea la obra maestra del manga gatuno, y que es objeto del presente artículo: *What's Michael?* (así, tal como suena en inglés, en la versión original japonesa) que en castellano ha sido rebautizado, a raíz de su versión televisiva emitida aquí por **Antena 3**, como *"Aquí está Michael"*.

Publicado en el manga semanal para adultos *Comic Morning* en episodios autoconclusivos de seis páginas, las peripecias de **Michael**, tras su conclusión en 1989, han llegado a las 1.046 páginas, siendo posteriormente recopiladas en 8 volúmenes por la editorial **Kodansha**.

El dibujante y guionista de *What's Michael*, **Makoto Kobayashi**, tiene la particularidad de aparecer en persona, autocaricaturizado, en el manga, como un personaje más: de hecho, la saga de Michael se inicia un día en que éste –un gato callejero y de raza indefinida– hace su aparición en el apartamento del propio **Kobayashi**. A partir de entonces, la serie versará sobre la lucha diaria entre el felino y su amo adoptivo, y la familia de éste, para lograr llevarse bien entre sí. Pero *What's Michael?* no nos muestra solamente la vida diaria de un gato entre sus amos humanos, sino que también nos enseña su vida cuando está entre los demás gatos: es precisamente entonces cuando el propio universo de Michael cobra vida, presentándose como una sátira del universo de nosotros, los humanos.

Aquí es donde se puede apreciar lo que diferencia *What's Michael?* de otros comics con protagonistas felinos o caninos. Es cierto que han habido, antes de **Michael**, otros gatos y perros capaces de razonar, filosofar e imaginar sus propios mundos, pero estos últimos son unicamente expresados por los personajes en forma de pensamientos. Es decir, que no se exhiben visualmente ante los ojos del lector. Por poner un ejemplo bien claro y conocido, **Snoopy** puede imaginarse que es un piloto de la I Guerra Mundial en lucha contra el Barón Rojo, o también Joe Cool, el ídolo de las colegialas...pero estas figuras y decorados no aparecen gráficamente, tan sólo tenemos derecho a presenciar a Snoopy, sobre el tejado de su caseta, representando su papel. Lo mismo sucede con **Garfield**, otro notable fantaseador, del cual también tenemos que conformarnos con participar de sus mismas fantasías a través, exclusivamente, de sus pensamientos.

En cambio, cuando **Michael** abandona su contacto con los humanos y se reúne con sus congéneres, entonces sí que podemos apreciar cómo es el mundo visto con ojos de gato; un mundo que, pese a estar protagonizado por gatos y perros (si bien incluso el mítico reptil cinematográfico **Godzilla** hace algunas breves, pero efectivas, apariciones en la serie), podremos apreciar que dicho mundo guarda no pocas similitudes y paralelismos con el nuestro.

Aparte de sus amos y demás humanos, otro personaje secundario en las andanzas de **Michael** es su rival, el gato **Nyazilla** (cuyo nombre es una contracción de *"nya"* –el maullido japonés, como ya he apuntado hace unas líneas– y Godzilla), un felino tan duro de pelar que incluso asusta a los perros. Por cierto, ya que hablamos de perros, hay que mencionar que, en las fantasías de **Michael**, éstos no aparecen precisamente como enemigos, sino que más bien son presentados como competidores amistosos: un episodio, por ejemplo, trata de un partido de béisbol entre perros y gatos; incluso, en otro episodio, una gata y un perro se encuentran la una con el otro en una agencia matrimonial, con vistas a un posible enlace entre ambos. Pero el encuentro no tiene éxito, entre otras cosas porque cuando la gata dice *"me gustan los hombres que son capaces de trepar a los árboles"*, el potencial marido reconoce que es incapaz de ello.

What's Michael? ha conocido su versión en dibujos animados en 1988, durando un total de 48 episodios, cada uno de ellos dividido en cuatro segmentos. Sin embargo, su emisión entre nosotros por parte de **Antena 3** demuestra cómo una serie potencialmente interesante y capaz de despertar la atención de un público inteligente y maduro puede ser echada a perder si se la programa indebidamente: en el presente caso, como un simple taparrellenos dentro de la programación matinal infantil, y con una presentadora insulsa. En el Japón, en cambio, la serie se emitía los viernes a las 7 de la tarde, una hora que en dicho país ya se considera *prime time* (o sea, de máxima audiencia).

Es de esperar que, si vuelve a emitirse *What's Michael?* aquí, lo haga de una manera más digna y en un horario más conveniente; ello permitiría que, al contrario que su primer pase, no pasase desapercibida entre el gran público y acaso, incluso lograse hacerse popular entre nosotros... lo cual sería una muy oportuna ocasión para que se editase su manga también en España.

Aunque **Kobayashi** ya no realiza más las aventuras de **Michael**, su creación ya ha pasado a figurar definitivamente en el pódium de los grandes felinos de la narrativa gráfica mundial. Como acabo de decir, ojalá que surja una oportunidad para que este manga se publique por estos lares y podamos, nosotros también, observar cómo se contempla el mundo visto con ojos de gato. ■



Página de **"WHAT'S MICHAEL"** en su versión en inglés.

MANGANOTICIAS

Tal como había anunciado al iniciar esta misma sección, ocasionalmente será aprovechada para dar noticias recientes del mundo de los manga. He aquí, pues, nuestro primer bloque de "manganoticias"...

Manga y vídeo...
En el otoño del pasado año, aparecía en Gran Bretaña la edición en vídeo de *Akira*, a cargo de la compañía **Island Work Communications**. Dicha edición conoció un gran éxito, presentándose en dos modalidades: en versión doblada al inglés, y en edición de lujo con dos cintas: una con la propia película en versión original japonesa subtitulada y otra con el reportaje **Akira Production Report**. Island World prometió nuevos lanzamientos de animación japonesa para 1992; para ello ha creado el sello de **Manga Vídeo**. La primera cinta aparecida bajo dicho sello ha sido nada menos que *Fist of the North Star* basada, por supuesto, en el manga de **Buronson** y **Tetsuo Hara** que actualmente ofrece **Planeta Agostini**. Esta versión cinematográfica de las andanzas postatómicas de **Ken**, producida por la **Toei**, dura 112 minutos y ostenta, en carátula, la calificación de "para mayores de 18 años" (!); al dorso de la misma, la película es anunciada como "un thriller de acción animado para ser comparado con el legendario **Mad Max**". Los siguientes lanzamientos de **Manga Vídeo**, ya aparecidos cuando salgan a la luz estas líneas, son *Dominion*, basado en el manga de **Masamune "Appleseed" Shirow**, sobre un tanque-policía enfrentado al cyborg **Buaku** y a dos chicas-gato mutantes que ejercen de comandos, y *Project A-Ko*, sobre una pareja de colegialas adolescentes enfrentadas a una invasión extraterrestre.
Paralelamente al debut de la línea **Manga Vídeo**, Island World ha creado asimismo **The Manga Club**, el cual ofrecerá a sus miembros información anticipada sobre los posteriores lanzamientos en vídeo de la casa, descuentos especiales, ofertas de artículos en edición limitada, etc. Una iniciativa nada despreciable que, como tantas otras iniciativas similares, merecería la pena ser imitada aquí en España. Sólo es cuestión de que algún editor de vídeo inteligente de este país esté leyendo ahora estas líneas...

Festival de animación en Hiroshima.
Del 20 al 24 de Agosto se habrá celebrado en Hiroshima la cuarta edición del **Festival Internacional de Animación del Japón**. Celebrado cada dos años, éste es organizado bajo el lema *Love and Peace*. La presente edición habrá exhibido un total de 87 films de animación procedentes de todo el mundo-seleccionados de entre un total de 675 películas remitidas desde 42 paises-sin incluír los proyectados en las retrospectivas. De entre estas últimas es de destacar la dedicada a **Ward Kimball**, uno de los mayores veteranos de la Disney, donde había colaborado desde principios de los años 30 hasta 1973, habiendo recibido el título de Presidente honorario del Festival. Otras retrospectivas incluyen las dedicadas a la animación japonesa clásica y reciente, la animación asiática-con especial atención hacia las producciones procedentes de Corea del Norte y del Sur-, Animación por la Paz-a base de una serie de cortos realizados por 40 animadores de todo el mundo, que ofrece una adaptación de la Declaración Mundial de los Derechos Humanos-, una selección de videoclips producidos por la cadena MTV, animación por ordenador, etc. Los actos del Festival habrán tenido lugar en el hotel Aster Plaza, situado en pleno centro de Hiroshima. Prometo mayor información sobre el Festival en una próxima entrega de esta sección...

Cartel Publicitario **"HIROSHIMA 92"**

Animeland ataca de nuevo...
Ya habíamos comentado en estas páginas la magnífica publicación **Animeland**, editada por nuestros amigos franceses de la asociación **Animarte.** El número 4 presenta, entre otras cosas, un reportaje sobre la historietista **Rumiko Takahashi** y sus creaciones *Urusei Yatsura (Lum)* y *Ranma 1/2*; un análisis sobre (tatachááán...) **Toriyama: The World** (refiriéndose concretamente al universo formado por sus personajes, no al volumen con ilustraciones suyas del mismo título), *Outlanders* (el manga humorístico-espacial creado por **Joji Manabe** y presentado en edición USA por Dark Horse), etc. El número 5 ofrece como "plato fuerte" un completísimo dossier dedicado a **Reiji Matsumoto**, con inclusión de filmografía: un informe sobre un debate celebrado en el pasado **Salón de Angouleme** acerca de las relaciones entre comic y cine de animación; otro dossier dedicado a *Nadia*, la serie ya comentada en el nº 3 sobre una joven tropical en el París de finales del siglo pasado; un reportaje sobre la convención **Anime Day 0092**, celebrada el pasado marzo en la localidad británica de Sheffield; más sobre **Toriyama**, esta vez pasando revista a los juguetes basados en sus personajes (¿sabíais que, en Francia, la firma Bandai llegó a comercializar muñecos de plástico y de trapo con la efigie de **Arale**, así como de **Son Goku?**) etc. Por cierto que, en su sección Mangas Traduits, dedicados a recensionar las ediciones USA y europeas de los manga, es de agradecer el que hayan mencionado la edición española de *Dragon Ball*.
Hay que señalar que la asociación **Animarte**, aparte de publicar **Animeland**, se dedica a ofrecer a sus miembros un servicio de venta por correo de todo el material imaginable relacionado con los manga: juguetes y maquetas relacionados con los personajes, manga en ediciones originales, revistas de anime, compact-discs, posters, postales, calendarios, etc. ¡Qué tiempos aquellos en los que conseguir cualquiera de estos artículos era todo un hallazgo exótico, comparados con los actuales, en los que la mercancía nipona es disponible a la vuelta de la esquina!

...Y también Anime U.K.
Así es, la revista inglesa **Anime U.K.**, que también habíamos comentado en esta Sección, ha lanzado a la calle su segundo número, prometiendo salir con periodicidad bimestral. El precio-recordaremos que no llevaba precio facial en su nº 1-será de 4 libras (unas 800 pts.) ejemplar. El tema central de este nº 2 es *Dirty Pair*, la serie sobre una desopilante y femenina pareja de agentes espaciales, y de la que también hablaré próximamente en esta Sección. Por ahora, y hasta el próximo bloque de Manganoticias, ¡saludos nipones! ■

I LOVE LUM

En la entrega de *Manga Manía* dedicada a hablar de las mujeres autoras de manga, ya habíamos destacado el nombre de **Rumiko Takahashi** como una de sus más populares representantes de los últimos tiempos, gracias principalmente a su serie *Urusei Yatsura* (literalmente, *"la gente del planeta Uru"*), rebautizada en su edición USA a cargo de *Viz* con el nombre de su protagonista, *Lum*.

Las desopilantes peripecias de esta joven extraterrestre se iniciaron en Septiembre de 1978 en las páginas del semanario *Shonen Sunday*. **Lum**, siempre ataviada con un bikini de piel atigrada, lleva una larga melena verde y luce un par de diminutos cuernos en su cabeza. En el primer episodio del manga se presencia el primer encuentro entre nuestra heroína y **Ataru Moroboshi**, un estudiante cuya vida es como la de cualquier otro (hasta dicho encuentro, claro está). Todo empieza cuando una nave extraterrestre aterriza enfrente de la casa de **Ataru**. El padre de **Lum** explica que su planeta planea invadir la Tierra, pero también que renunciarán a la invasión si un terrícola elegido al azar por ordenador (en este caso, **Ataru**), logra vencer a **Lum** en una carrera, en la cual ha de lograr tocarle uno de sus cuernos, para lo cual tiene unos días de plazo. **Ataru** conseguirá finalmente vencer la prueba y salvar así a la humanidad de la invasión, pero el precio será alto: **Lum**, que se ha enamorado de él, decide quedarse en la Tierra e inmiscuirse en su vida, lo cual originará un problemático triángulo entre ella, **Ataru** y **Shinobu**, la novia de éste.

Dicho triángulo, aparte de los problemas de **Ataru** en la escuela, el uso y abuso que **Lum** gusta de hacer de sus poderes mágicos, y la introducción de otros personajes insólitos en la acción, tal como el diminuto monje **Sakurambo** (literalmente, "cereza"), hacen de cada episodio un desmadrado cóctel que casi siempre concluye en la última viñeta con una escena multitudinaria con el pobre **Ataru** en medio de la misma, pagando los platos rotos por la jugarreta de turno que le ha propinado **Lum**. Otros personajes que intervienen en la serie son **Sakura**, la bonita sobrina de **Sakurambo** que, al igual que éste, practica el exorcismo y otras artes ocultas y parece también interesada en crear más líos para **Ataru; Mendo**, un "niño de papá" del que se enamora **Shinobu** al no soportar más ésta las relaciones entre **Ataru** y **Lum** (aunque, para complicar aún más las cosas, el propio **Mendo** está en realidad enamorado de **Lum**): **Ten**, el diminuto y aún más anárquico primo de **Lum; Ryonosuke**, una compañera de escuela de **Ataru** que es obligada por su padre, contra su voluntad, a comportarse y vestirse como un chico; los padres de **Ataru**, etc. A veces también entran en escena habitantes del planeta de **Lum**, tales como **Rei**, su ex-novio, y **Lan**, una antigua amiga suya. Los episodios –que constan de una media de 23 páginas cada uno han sido posteriormente recopilados en 34 volúmenes. En cuanto a la versión en dibujos animados, ésta duró de 1981 a 1986, conociendo un total de 216 episodios, amén de cinco películas de largometraje. Aunque la serie no se ha emitido en España, sí lo ha hecho en Francia e Italia, siendo rebautizada en ambos paises como Lamu. En USA, como decíamos al principio, el manga ha sido pubicado por *Viz* primero en comic-book y luego en volúmenes –en una versión que, aunque cuidada, es de suponer que ha sufrido bastantes alteraciones en la traducción de los diálogos –la versión original se caracteriza por sus numerosos juegos de palabras, tan ingeniosos como intraducibles– así como en la "adaptación" de las onomatopeyas –que obliga a retocar las planchas al tener que transcribir aquellas a nuestra escritura– si bien se trata, como acabo de decir, de una labor pulcra y esmerada, en la cual ha intervenido en parte **Lea Hernández**, hermana de los míticos **Jaime** y **Gilbert Hernández**, el dúo creador de *Love and Rockets*.

Otra creación de **Takahashi** que sí ha sido conocida en España a través de su versión televisiva es *Maison Ikkoku*, difundida aquí por Antena 3 como *Juliette, Je t'aime*. Creada como manga en 1980 –es decir, dos años después que **Lum** (demostrando así que los autores de manga, pese a tener ya un éxito en sus manos, no suelen dormirse en los laureles, lanzando continuamente nuevas creaciones) se basa en los recuerdos estudiantiles de la propia autora; el personaje central, **Yusaku**, es un universitario que se enamora de **Kyoko** (**Juliette**), la jovencísima patrona de la pensión donde éste se aloja. Contrariamente a **Lum**, el ambiente de este manga es más romántico y tierno. Un ambiente similar se encuentra en *Ichi Pound no Fukujin (El evangelio de una libra)*, que relata otro "love story", esta vez entre un joven boxeador y una monja; este último manga ha obtenido versión animada en forma de OVA (Original Video Animation; o sea, como recordaréis, realizado exclusivamente para video.)

Takahashi ha recuperado el corrosivo espíritu de **Lum** con *Ranma 1/2*, aparecido en agosto de 1987, también en las páginas de *Shonen Sunday*, y proseguido hasta la actualidad. **Ramma Saotome** es un adolescente japonés que, tras residir un tiempo en China, donde había sido entrenado a fondo en las artes marciales, regresa a su patria, donde entablará un romance con la atractiva **Akane**, también hábil en las artes marciales. Lamentablemente, al haber caído **Ranma** por accidente en un pozo mágico, junto con su padre, cuando aún vivían en China, ello hace que al ser bañados con agua fría, **Ranma** se convierta en una chica y su padre se vuelva un panda gigantesco, no pudiendo recuperar sus respectivas formas normales hasta ser bañados con agua caliente. Esta existencia "travestí" le causará al pobre **Ranma**, como no, no pocos quebraderos de cabeza, sobre todo en lo que respecta a sus relaciones amorosas con **Akane**... sin olvidar la presencia de **Shampoo**, una joven china que también ama a **Ranma/macho** (pero que, para complicar aún más las cosas, odia a **Ranma/hembra** porque la venció en un combate cuando estaba en China), con lo que volvemos al tema del "triángulo amoroso" ya tratado magistralmente en **Lum.**

Si algún día **Lum** llega a difundirse en nuestro país, a buen seguro podría convertirse en una serie "de culto" como ha pasado con *Dragon Ball*; pese a que exhibe numerosas alusiones a la cultura y las costumbres japonesas difíciles de apreciar para el público occidental, la saludable demencia que se respira en sus aventuras es más que suficiente para que pueda hacerse popular entre nosotros. ■



"Final típico de un episodio de **Lum**."

JOHNNY Y SUS AMIGOS: LA COMEDIA ESTUDIANTIL

Muchos de nuestros lectores nos han pedido que hablemos de una de las series que más popularidad parece haber cosechado entre los jóvenes televidentes estos últimos tiempos: nos referimos a *Johnny y sus amigos*, emitida por Tele 5; a ella vamos a dedicarle, pues, la presente Manga Manía.

El título original de esta serie es *Kimagure Orange Road*, el cual resulta de por sí casi imposible de traducir literalmente ("kimagure" significa "capricho" en japonés) y está basada en un manga creado por **Izumi Matsumoto** (sin relación alguna con el autor de manga de ciencia-ficción **Reiji Matsumoto**), publicado a partir de 1986 en las páginas del semanario *Shonen Jump* (el "hogar" de *Dragon Ball*, como ya sabéis), siendo posteriormente recopilada por la editorial Shueisha en 18 volúmenes.

Orange Road pertenece, como es evidente, al género de la comedia estudiantil, otro de los temas favoritos dentro del universo de los manga. Un autor como **Go Nagai**, antes de convertirse en el padre de *Mazinger Z* y de otras series de robots, había sido un especialista en manga estudiantiles como *Harenchi Gankuen (Escuela sin vergüenza)*, creada en 1968, la cual tuvo la particularidad de introducir por vez primera escenas de nudismo en un manga destinado a un público juvenil. También el ya citado Reiji Matsumoto, previamente a su carrera como experto en series de ciencia-ficción, había lanzado *Otoko Oidon (Soy un hombre)*, sobre las desventuras de un estudiante sin universidad. En tiempos más recientes, **Rumiko Takahashi** se ha convertido en la estrella del género gracias a *Lum* y otras creaciones, tal como ya observamos en otra entrega de esta Sección. También el género de la comedia estudiantil se puede observar en la obra de **Mitsuru Adachi**, el creador de *Touch (Bateadores)* y *Hi Atari Ryoko (Alegre Juventud)*.

Pero volvamos con *Orange Road*. Al igual que en *Lum*, el tema de la comedia aparece aquí combinada con lo fantástico, ya que Kyosuke (nombre de Johnny en la versión original), su protagonista, es a primera vista un estudiante como cualquier otro... pero como suele pasar con la mayoría de los protagonistas de las comedias estudiantiles, tiene un "algo" que los hace especial: en este caso, los poderes extrasensoriales que posee, heredados de sus abuelos maternos, los cuales, ya sea por torpeza o por malicia, no siempre utiliza debidamente.

Y al igual, también, que en la obra de Rumiko Takahashi, volvemos a hallar el típico y tópico "triángulo amoroso", integrado, en esta ocasión por Kyosuke, la sofisticada y sensual Madoka (Sabrina en la versión castellana... por cierto ¿no os parece que los traductores de las series japonesas se "pasan" un poco al españolizar los nombres de sus protagonistas?) y la más sencilla y hogareña Hikaru (Rosa, en castellano).

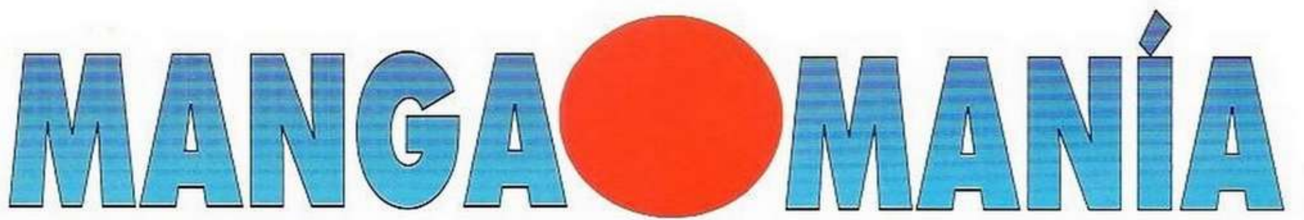
Kyosuke está enamorado de Madoka, quien a su vez no siente igual entusiasmo hacia nuestro protagonista, aunque intenta comprenderlo y lo trata como a un simple buen compañero; por su parte, Hikaru está loca por Kyosuke, el cual sólo tiene los ojos puestos en Madoka y no siente la misma pasión por Hikaru, pero también la trata como a una buena amiga.

Es en medio de este triángulo donde Kyosuke hace gala de sus poderes, convirtiendo el reducido núcleo escolar que le rodea en una desenfrenada combinación de fantasía y realidad, siendo precisamente a causa de dichos poderes el que resulte difícil saber establecer una diferencia entre las escenas que son fantasía, y entre las que pertenecen a la realidad. Al evadirse Kyosuke de la rutina cotidiana y poner en escena su peculiar universo –el cual es utilizado por el autor incluso para parodiar films del momento, por ejemplo *Top Gun*– también introduce en él a sus dos amigas ya citadas, así como al resto de sus compañeros de clase. Aunque, naturalmente, todo ello no significa que cada historia acabe con un final feliz para Kyosuke, en particular cuando intenta ganarse el corazón de Madoka.

La versión en dibujos animados de *Orange Road*, realizada por la Toho Productions, debutó el 6 de abril de 1987, finalizando el año siguiente tras 52 episodios; un número relativamente bajo si lo comparamos con otras series japonesas de éxito, que han alcanzado números de episodios muy superiores. No obstante, hay que mencionar que, aparte de la serie, Orange Road ha conocido también una versión en película, *Anohi Ni Katerai (Quiero volver a ese día)* y varios *OVAS* (si sois lectores habituales de esta sección, ya sabréis entonces lo que esta abreviatura significa. Aparte hay que destacar asimismo la colección de compact-discs basados en la banda sonora de la serie (ya hemos comentado con anterioridad la importancia que los japoneses conceden a las recopilaciones en audio de las bandas sonoras de sus series de animación), recopilando las canciones y piezas instrumentales pertenecientes a la serie, o incluso temas inéditos inspirados por las misma: hay un total de diez CDs en dicha colección.

El que *Johnny y sus amigos/Orange Road* haya conseguido hacerse popular entre el público español no es ninguna casualidad, ya que también ha ganado adeptos en Italia y Francia; en este último país, donde la serie ha sido rebautizada *Max et compagnie*, al realizar la revista especializada *Animeland* una encuesta entre sus lectores sobre cuál era su personaje femenino de manga favorito, fué Madoka la que se llevó la mayoría de votos. Con ello se ha demostrado que el género de la comedia estudiantil es, al parecer, uno de los género de manga más "exportables" entre el público occidental. Ya que pese a las diferencias existentes entre los estudiantes japoneses y los europeos (empezando por el uniforme: las chicas suelen ir "de marinero", mientras que el uniforme "de ordenanza" que llevan los chicos es en realidad de origen militar), en el fondo, los problemas que tienen unos y otros son los mismos (exámenes, trucos para ligar, etc.); de ahí que podamos, pues, sentirnos identificados con sus protagonistas. Por lo tanto, es de esperar que si alguna otra de estas comedias estudiantiles llega a ocupar también nuestros televisores, a buen seguro podría igualmente convertirse en serie "de culto" como lo ha hecho *Orange Road*. ■





UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

ANIME Y VIDEO: PANORAMA DE UN MERCADO

Para los que sois fans del *anime* o animación japonesa, vamos a ofreceros hoy un repaso de lo que se puede encontrar hoy día sobre dicho género en vídeo. Claro está que, de antemano, hay que tener en cuenta que para la mayoría de los mercaderes del vídeo, la animación sigue siendo todavía sinónimo de simple entretenimiento para críos, por lo que no cabe esperar el hallar mucho material de calidad. De todas maneras, ya sabemos también que esto está empezando a cambiar en la mayoría de los países del orbe civilizado; así, en USA ha habido todo un boom de lanzamientos de cintas de vídeo de *anime*, gracias a la labor de compañías como US Renditions (la cual ha editado los videos de *Dangaio, Appleseed, Black Magic, Dominion*, etc.) AnimEigo (que ha sacado *Bubblegum Crisis*, y Riding Bean, entre otros) o The Right Stuff (que ha publicado los episodios originales en blanco y negro de *Astro Boy* y otras series de los 60), a las cuales deberían pronto añadírseles más sellos editoriales, por lo que se prevé un vertiginoso aumento de videos de animación japonesa en el mercado USA estos próximos meses. Lamentablemente, y como también recordaremos, el sistema de televisión en color NTSC impide que dichas cintas sean visibles en España. Por suerte, en Gran Bretaña, donde se utiliza el sistema PAL, y como ya dije anteriormente, tras el éxito allí del lanzamiento de *Akira* en video, la compañía *Island World* ha creado el sello *Manga Home Video*, destinado a emular la labor arriba mencionada que se está haciendo en USA, iniciando su línea con la versión fílmica de *El Puño de la Estrella del Norte*. En Italia, país gran consumidor de series japonesas a causa de su alto número de canales televisivos –aunque, acaso también por esta misma causa, el boom del vídeo haya sido allí delativamente tardío, no habiéndose implantado hasta mediados de los 80– también parecen especializarse, habiendo aparecido recientemente los vídeos de *Baoh, El Puño..., Lupin*, etc. En Francia es posible hallar vídeos de *Dragon Ball, Dr. Slump, Lum*, etc., aunque allí el sistema SECAM represente de nuevo para nosotros otro problema técnico.

Tras este vistazo al mercado internacional de los vídeos de animación japonesa, sólo nos queda pasar a lo que nos ofrece el mercado nacional, aunque éste, como ya anticipábamos, no presente demasiados alicientes. Ante todo, es preciso hacer una diferencia entre los vídeos "sólo alquiler" y los destinados a la venta directa. Hay que reconocer que, a lo largo de los diez últimos años, la lista de vídeos de animación japonesa "sólo alquiler" aparecidos ocupa una parte muy importante dentro de la categoría de vídeos de dibujos animados, por lo que resultaría una tarea muy complicada el confeccionar dicha lista –máxime si se tiene en cuenta que los vídeos "sólo alquiler" están actualmente siendo retirados progresivamente de los videoclubs– así que el presente artículo tratará únicamente de los vídeos destinados a la venta al público.

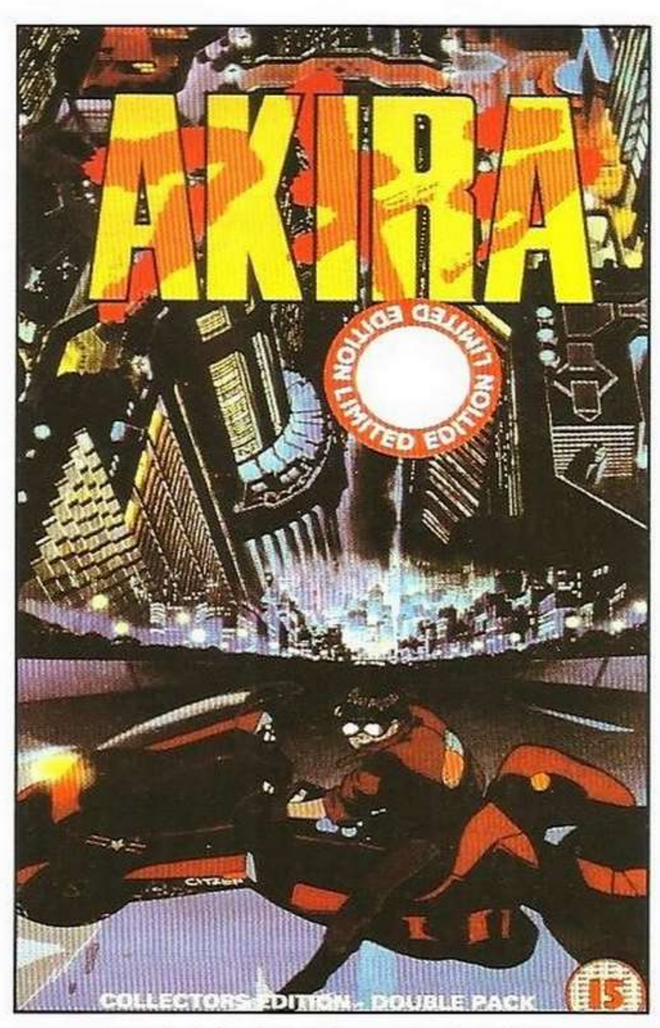
Para empezar, la firma navarra *IVS* (que anteriormente había sacado varios largometrajes de la Toei en vídeo "sólo alquiler") ha sacado siete cintas dedicadas a *Mazinger Z*, el robot creado por **Go Nagai** que invadió nuestros televisores hace casi tres lustros. Aunque los guiones puedan parecernos en la actualidad un tanto simplistas, no se le puede negar un cierto sabor "camp" a esta serie, que ahora es posible descubrir o redescubrir lejos de la polémica que en su día despertó respecto a su violencia.

La misma IVS ha sacado asimismo dos largometrajes, *La leyenda de Watt Poe* y *La historia de Helen Keller*: el primero, realizado por la Tatsunoko Productions, narra la historia de un niño y su perro que entablan amistad con una ballena-unicornio, con cierto tizne ecológico; mientras que el segundo, obra de la Nippon Animation, es un ejemplo de *biopic* (película biográfica) animada, relatando la historia verídica de la niña ciega y sordomuda que logró salir adelante gracias al empeño de su profesora, todo ello con apenas la "lacrimosidad" que se suele reprochar a las series niponas. Ojo: ambas cintas tienen un diseño de carátula similar al de unas adaptaciones animadas de Dumas y Conan Doyle, lanzadas por el mismo sello, las cuales son de producción australiana y no japonesa, lo cual advertimos para evitar confusiones.

Tal vez el título más añejo de la animación nipona lo hallemos en *Alakazam el Grande*, editado por *Video Diversión*. Como ya señalé (ver *Dragon Ball* nº 7) se trata de una adaptación de la leyenda del Rey Mono, la "fuente de inspiración" de *Dragon Ball*. Porducida por la Toei en 1960 y codirigida por **Osamu Tezuka, Taiji Yabushita** y **Daisaku Shirakawa**, merece la pena por la calidad de su animación –realmente se nota que es de una época "pre-computer"– pese a que esta edición haya sido realizada a partir de la americana, bastante alterada –en cuanto a diálogos, música y montaje– respecto a la versión original.

Por su parte *Video Colección* sacó las pasadas navidades una cinta de la exitosa pero criticada *Campeones* (*Captain Tsubasa*, en el original) acompañada, en una oportuna operación de marketing, de un balón; el producto alcanzó sus buenas cotas de venta y actualmente casi no se encuentra; si bien, dada la calidad de la serie, poco importa en este caso. *Video Mediterráneo* ofrece varias series y largos de la Toei, incluyendo *El Rey Arturo* y la serie "de culto" de ciencia-ficción *Capitán Harlock*. A destacar que sus títulos son también disponibles en catalán.

Es evidente que la presente ojeada al mercado que nos ocupa no prentende ser exhaustiva, y por eso reconozco que me he dejado varios títulos en el tintero; pero éstos, por supuesto, pueden servir de tema para un próximo Manga Manía. En cuanto a los precios, éstos oscilan entre 995 y 1.995 ptas. por cinta, pero seguro que más de uno puede hallarse saldado, así que recomiendo echar el ojo a los "departamentos de rebajas" de los grandes almacenes y videoclubs. Esperemos que la próxima salida en video de *Akira* en España, dé un giro al presente estado de cosas y nos permita, también en nuestro país, disfrutar de lo mejor que actualmente se está produciendo en el campo del *anime*. A ver si algún editor de video avispado lee estas líneas y se atreve... ■



Carátula de la edición inglesa en vídeo de **"Akira"**

APPLESEED: CHICAS Y CYBORGS

Si tuviéramos que nombrar el titulo que más ha hecho despertar la pasión por los manga en USA, nos vendría enseguida a la mente cierta obra que empieza por A y tiene cinco letras... la habéis adivinado, ¿verdad? Pero no sólo el mérito es de *Akira*; a una distancia muy cercana hallaríamos *Applessed*, la creación de **Masamune Shirow** que, junto con la serie de **Katsuhito Otomo**, ha alcanzado el puesto de best-seller en el mercado USA de los manga, merced a su edición a cargo de Eclipse.

Masamune Shirow (su verdadero nombre ha permanecido oculto hasta la actualidad) nació el 23 de noviembre de 1961 en la ciudad de Kobe (cerca de Osaka) y publicó su primera obra, *Black Magic*, a la edad de 21 años. Es de destacar el hecho de que Shirow sólo trabaja como historietista en sus ratos libres, pese a lo cual ya tiene una obra importante –tanto en calidad, como en cantidad y en éxito comercial– tras de sí. Hay que mencionar también que realiza sus manga en solitario, sin ayudantes, lo cual puede explicar la fuerte personalidad que sabe otorgar a sus obras. *Black Magic*, también editada en USA por Eclipse en mini-serie de 4 comic-books, es protagonizada por Sybel, una joven y graciosa periodista (de hecho, no es casualidad observar que la mayoría de los manga de Shirow tienen protagonistas femeninos; él mismo ha recibido, como mayor fuente de influencia, los *shojo manga* o manga destinados a chicas) que reside en la futurista ciudad de Utopia; su siguiente obra, *Dominion*, está situada en un futuro no muy lejano (año 2010) en el que la Tierra ha alcanzado un altísimo grado de contaminación y de delincuencia, y enfrenta a una patrulla especial, la Tank Police, con el cyborg Buaku y su banda, de la que hay que destacar la pareja de gatas mutantes, compuesta por Annapuna y Unipuma. Dominion, que presta mayor enfoque hacia la comedia , ha sido igualmente publicada en inglés por Eclipse.

Pero acaso sea con Appleseed donde Shirow ha logrado su (por el momento) obra cumbre. Al igual que en sus dos obras anteriores, se nos ofrece una vez más una visión del futuro, concretamente en el siglo 22; aunque, al igual que en Akira y tantas obras más, se nos presenta una Tierra devastada por la Tercera Guerra Mundial, dicha visión no lo es desde un punto de vista desolador: el mundo está ahora en paz y todos contribuyen a unir sus esfuerzos para reconstruir el planeta. En medio de tal situación, la pareja protagonista de *Appleseed*, la chica Deunan y su compañero (¿amante?) el cyborg Briareos, residen en solitario en las ruinas de una zona urbana abandonada, hasta que son descubiertos por Hitomi, una animosa joven que trabaja en la Oficina de Control Central de Olympus, una metrópoli (supuestamente) utópica, erigida de entre las cenizas de la guerra como nueva capital de la Tierra; Hitomi trasladará la pareja a Olympus, donde ambos ejercerán de guardias de seguridad; asimismo podrán observar que Olympus no es el "paraíso" que aparenta ser: en la línea de *1984*, de **George Orwell**, o de *Un mundo feliz*, de **Aldous Huxley**, Olympus resulta ser una "ciudad-policia" donde sus habitantes, y las acciones de éstos, están controladas por ordenador, por lo que a uno le da la sensación, pese a la paz y el orden reinantes, de encontrarse dentro de un laboratorio, "de un zoológico", en palabras de Chiffon, una de las amigas de Deunan.

Un detalle a notar en los nombres propios existentes en Appleseed es la proliferación de nombres pertenecientes a la mitología griega, como por ejemplo, el de la propia ciudad, Olympus (el Olimpo, como se sabe, era la morada de los dioses), o el de Briareos (Briareo era un gigante de cien brazos), o incluso el del jefe de policía de la ciudad, Ares (el nombre griego de Marte, dios de la guerra); finalmente, Athena (Atenea, diosa del saber) es miembro del gobierno de Olympus y una de las "malas" de la historia. Acaso al evocar estas ancestrales deidades griegas, Shirow ha querido hacer de su manga una alegoría sobre qué aspecto tendría el mundo si estuviese controlado por dioses: un mundo tal vez "demasiado" perfecto, sin sentimientos ni ideales.

Appleseed, en su país natal, fué galardonada en 1985 –el año de su debut– con el *Premio Seiunsho* (destinado a premiar las mejores obras de ciencia-ficción) al mejor manga de s.f. del año. La traducción americana ha sido producida por el *Studio Proteus*, al que se le deben otras adaptaciones de manga al inglés, tanto para Eclipse como para Dark Horse. Hasta la fecha han aparecido cuatro volúmenes, a lo largo de los cuales la obra se ha ido haciendo más y más densa, tanto a nivel argumental como a nivel gráfico, lo cual ha contribuido a avivar aún más la impaciencia de los numerosos fans de Appleseed al esperar con ansia el tomo quinto. Pero al ser Shirow autor de manga sólo por hobby, y no verse obligado, por lo tanto, a seguir un ritmo de trabajo fijo, la espera entre tomo y tomo puede hacerse inaguantable... Mientras tanto, Shirow ha continuado lanzando nuevos frutos de su creación: *Orion*, serie de fantasía heroica; y *Koukaku Kidoutai (El fantasma en el caparazón)* con la que el autor ha debutado en una de las "grandes" del panorama editorial japonés, Kodansha (sus obras anteriores las publicó una editorial más modesta, Seishinsha). Aquí, para variar, la acción tiene lugar después de la IV guerra mundial, y el mundo es ahora dominado por un bloque asiático dominado por los japoneses. El ejercito Shell (Caparazón) preserva la paz y mantiene a raya a las fuerzas terroristas; la mayor parte de los componentes de dicho ejército son cyborgs. En este manga, rompiendo un elemento constante en la obra de Shirow, la presencia femenina adquiere menor importancia.

Como complemento a la presente información, hay que mencionar que tanto Black Magic como Dominion y Appleseed han sido llevados a la animación, todos ellos en forma de OVAS. Un consejo: mientras no se publique Appleseed en España, buscad su edición de Eclipse en librerías especializadas. Garantizamos una adicción a tope. ■



MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

¿QUÉ FUE DEL COMANDO-G?

El final de la década de los 70 y principios de los 80 estaba dominado por la moda suscitada por La Guerra de las Galaxias, desencadenando imitaciones cinematográficas tan numerosas como olvidables y extendiéndose a otros medios de expresión; en el campo de la animación, un efecto de dicha moda fue distribuída con éxito en la mayoría de las televisiones del orbe, TVE incluída. Si bien dicha serie se trataba en realidad de una serie japonesa-ampliamente remontada y refundida por el distribuidor americano-realizada años atrás. Su título original: *Science Ninja Team Gatchaman*.

En efecto, la serie había visto la luz en su país de origen en 1972, siendo una de las primeras series japonesas en que el protagonista no era un individuo particular, sino un grupo. *Gatchaman* o, para nosotros, *Comando-G* derivaba su nombre original del término japonés "gacho" que significa "ganso", un ave considerada, según la ideología oriental, como símbolo de fuerza y valor. Realizada por la Tatsunoko Productions, fue creada por el desaparecido **Tatsuo Yoshida**, uno de los cofundadores de dicha productora a principios de los 60 y creador asimismo, con anterioridad, de *Meteoro*.

La serie fue también pionera en lo que respecta al diseño e importancia de los vehículos, naves y aparatos técnicos en general; ello no resulta casual si se tiene en cuenta que 1972 también había visto el debut de *Mazinger Z*, con él, el boom de las series de robots.

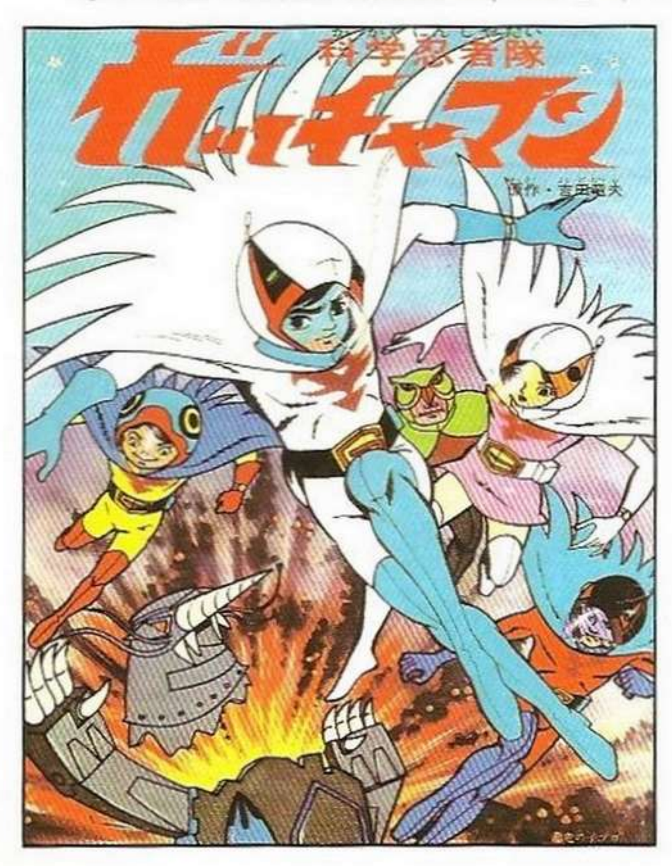
Cada miembro del equipo respondía a un personaje-cliché típico: Ken (Mark, en la versión americana) era el líder; Joe (Jason), su segundo; Jun (Princess), la chica; Ryu (Tiny), el forzudo; por último, Jinpei (Keyop) hacía las partes de benjamín y de gracioso del grupo. Todos estaban al servicio del Dr. Nambu (Dr. Anderson), miembro de la International Science Organization, con objeto de combatir la maligna organización Gallactor (Spectra), que anhela conquistar la Tierra.

Cada miembro poseía un vehículo propio y diferente; los cinco vehículos, al unirse, formaban la nave espacial Phoenix a bordo de la cual realizaban sus misiones. La palabra "¡Mutación!" con la cual nuestros héroes abandonaban sus vestimentas de paisano para adoptar sus uniformes, también se hizo popular entre los televidentes de la época.

Un hecho clave sucedido al final de la primera serie de *Gatchaman* (hubo más, como enseguida veremos) fue la muerte de uno de los protagonistas, Joe. Aquejado de una enfermedad desde hacía tiempo, Joe acabará su existencia de manera heroica, descubriendo la base secreta de Gallactor y luchando a mano armada contra sus componentes; ello fue, por consiguiente, otra novedad en una serie de animación: presentar el fallecimiento de uno de sus héroes. La primera tanda de episodios –105 en total– de *Gatchaman* concluyó en 1974; en 1978 apareció una nueva serie, *Gatchaman-F*, que introducía de nuevo a Joe en forma de androide, como sustituto del desaparecido compañero; dicha secuela tuvo mucho menos éxito que la serie original; lo mismo podría decirse de la tercera serie, *Science Ninja Team Gatchaman Fighter*, lanzada en 1981.

Volviendo a la versión americana, ésta fue realizada a principios en 1978 por la Sandy Frank Film Syndication. Aún más que, años más tarde, en *Robotech*, las modificaciones sufridas por *Gatchaman* para convertirse en *Battle of the Planets* y adaptarse así al gusto USA alterarían notablemente los fundamentos de la serie. Las escenas violentas fueron suprimidas en su mayoría, quedando el número inicial de 105 episodios reducido a 85, aunque también se añadió nueva animación a la serie resultante; por otra parte, lo que en la versión original era una serie "de continuará", se convirtió aquí en episodios autoconclusivos. Una de las principales modificaciones fue la inclusión de un personaje inédito, el diminuto robot 7-Zark-7, que se encargaba de transmitir las misiones y de servir de enlace entre las escenas de acción; solía ir acompañado del perro 1-Rover-1, también un robot. Pese a todos estos cambios, *Battle of the Planets*, como ya apuntamos, obtuvo un buen éxito internacional, gracias en parte al oportuno aprovechamiento de la "Starwarsmanía". En España, aunque la crítica de entonces reconoció que la serie tenía menos violencia que la anteriormente emitida *Mazinger Z*, la sintonía de cabecera fue sustituída, en el doblaje, por un insulso tema cantado por uno de los olvidables grupos infantiles de la época.

Mientras que en su país de origen no existía versión en manga de la serie, varios países produjeron su propia adaptación al comic, en cada caso realizada por dibujantes autóctonos: así, en USA, la Gold Key editó un comic-book de *Battle of the Planets* en 1979-80 que duró 9 números; en España, la editorial Fher lanzó una serie de cuadernos; en Francia se publicó en la revista *Tele Junior* y también en publicación propia; mientras que en Gran Bretaña apareció en el semanario *TV Comic* en forma serializada.



En 1986 apareció una nueva versión "americanizada" de *Gatchaman* titulada *G-Force* y doblada y editada de nuevo, con los nombres de los protagonistas una vez más cambiados. Dicha versión, distribuída por Turner Entertainment, abarcó 80 episodios y tuvo un éxito muy escaso. Más recientemente, Antena 3 nos ha ofrecido algunos episodios de la versión original de *Gatchaman*, manteniendo el título de *Comando-G*.

En definitiva, podemos deducir que si *Gatchaman/Battle of the Planets* representó en el Japón una serie que rompió moldes, entre el público occidental fue una de las series básicas en popularizar la animación nipona entre el mismo. Si bien podría establecerse una metáfora respecto al camino recorrido para alcanzar dicha popularidad: mientras que en la trama argumental de la serie, el Comando-G había de liberar batallas galácticas, ello fue poca cosa comparado con las "batallas" legales que tuvo que afrontar para merecer el aprobado de los distribuidores y censores occidentales, con fin de poder recorrer el camino antes citado. ■

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

ANIMAG: LA MEJOR INFORMACIÓN

Ya hemos revisado en esta misma Sección publicaciones dedicadas al manga y al anime existentes en Europa, como la francesa **Animeland** o la británica **Anime U.K.** ¿Y qué tal está el panorama de revistas de este tipo en USA? Por supuesto que allí ha habido más de un intento de lanzar una publicación así; tal ha sido el caso de títulos como **Animenominous** o **W. MAX**, ésta subtitulada *The anime and manga newsletter*. Pero es el título que nos ocupa, **Animag**, el que destaca de entre el mercado por lo copioso de su sumario y por la exquisitez de su maqueta. Acaso una garantía de su calidad de edición sea el hecho de que está publicada por **Malibu Graphics**, una pequeña pero dinámica editorial californiana que, además de haberse subido al carro de las "independent companies" –es propietaria de los sellos **Eternity** (bajo el cual se publica la versión autóctona de *Captain Harlock*, ilustrada por **Ben Dunn**; *Ninja High School*, del mismo; y *Robotech II*, que adapta al comic los guiones de la secuela de dicha serie que no llegó a filmarse) y **Adventure Comics**– está asociada a **Image Comics**, la compañía creada por disidentes de **Marvel**.

Volviendo a **Animag**, su subtítulo reza *The magazine of Japanese animation*. El número 1 de su volumen 2 (no he podido consultar ejemplares pertenecientes al volumen 1) cuesta 5 dólares y ofrece 52 páginas, mas cubiertas (siendo estas últimas las únicas páginas en color).

Dicho número, aparte del editorial y el correo de los lectores, ofrece un extenso informe sobre la **Animecon'91**, celebrada en septiembre del pasado año en San José (California) y que, entre otros numerosos actos, contó con la presencia de huéspedes de honor como **Haruhiko Mikimoto** (diseñador de personajes de *Robotech*).

Seguidamente, la sección **Mongo's Manga** se dedica a revisar una serie popular de manga, en este caso *3 x 3 Eyes*, obra de **Yuzo Takada**, sobre una muchacha procedente del Tibet, **Pai**, que posee tres ojos y poderes sobrenaturales, aunque anhela convertirse en humano, para lo cual cuenta con la ayuda de **Yakumo**, hijo de un renombrado científico japonés.

Sigue una entrevista con **Carl Macek**, el hombre que convirtió *Macross* en *Robotech* y que actualmente colabora en la adaptación al inglés de otros films de animación nipona es el tema del artículo *Subtitling American-style*, que habla de las compañías de video independientes que con tal fin están empezando a surgir en USA, destinadas a satisfacer la creciente demanda por parte de los fans del anime.

Tras un detallado dossier sobre la serie *Gatchaman* (*Comando G*), se nos ofrece la primera parte de un vistazo al futuro de la animación, tanto japonesa como mundial, titulado **Animation: What's next?**

Cierra el ejemplar una sección dedicada a los videojuegos y otra sobre maquetas.

El número 2 aumenta su precio a 5,95 dólares, pero también el número de páginas a 68. Tras el bloque de noticias de última hora *Animation Update*, se ofrece un dossier dedicado a *SPT Lazyner*, serie de robots del año 1985, nacida en torno al boom despertado por *Mobile Suit Gundam Z* (serie ésta que despertó toda una sucesión de imitaciones y sucedáneos, y de la que me encargaré en un próximo artículo) y que no alcanzó el éxito esperado. Sigue otro detallado artículo dedicado a *Crusher Joe*, personaje basado en una serie de novelas de **Haruka Takachiko** (el creador de la desopilante pareja femenina *Dirty Pair*, de las que también pronto hablaremos) sobre un mercenario espacial y su equipo especializado en misiones arriesgadas, y que ha inspirado su propia serie, una película y varios OAVs (Original Video Animation).

Una nueva entrega de **Mongo's Manga** nos habla de la creación de **Rumiko "Lum" Takahashi**: *Maison Ikkoku*, conocida entre nosotros como *Juliette je t'aime*. La segunda y última parte de **Animation: what's next?** hace hincapié en esta ocasión sobre la animación por ordenador.

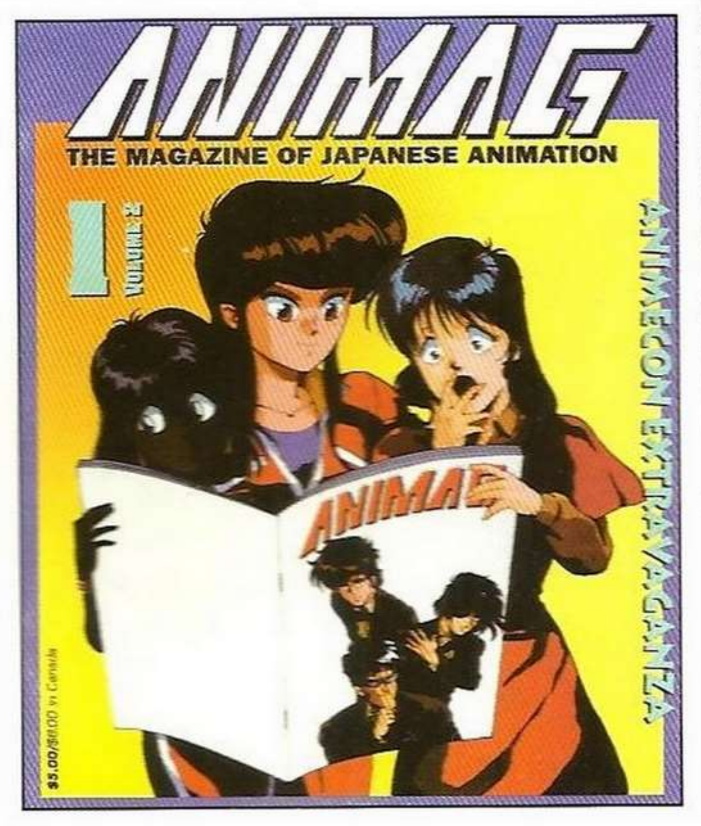
El siguiente artículo está dedicado a *Record of Lodoss War*, un juego de rol creado por **Ryo Mizuno** que ha alcanzado gran popularidad en su país natal, inspirando una serie de novelas y más recientemente, varios OAVs. La saga contiene una buena parte de los elementos habituales en un juego de rol de tema fantástico: islas lejanas, guerreros, magos, duendes, dragones...

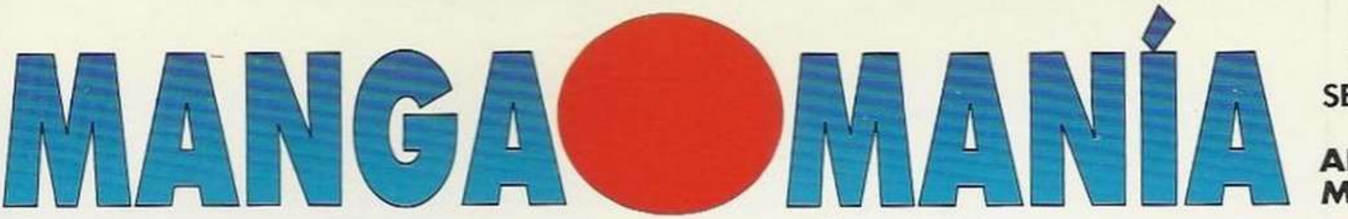
Una nueva sección se inaugura en este número: **Mecha File** se consagra a analizar los robots de las diversas series, así como su composición y sus diversos poderes.

A continuación, se nos "rescata" una serie poco conocida fuera del Japón por haber aparecido antes del boom del anime en Occidente: se trata de *Xabungle*, la cual mezcla el ambiente futurista con el western y la comedia, centrada en torno a **Jirón**, un adolescente en busca del asesino de sus padres; en dicha busca, que tiene lugar en el planeta **Zora**, se apoderará de un robot-máquina que le servirá de medio de transporte y combate, llamado precisamente **Walker Machine Xabungle.** *Legend of heavenly sphere Shurato* es el tema del siguiente escrito; se trata de una serie dirigida por **Takao Koyama** (que también ha dirigido episodios de *Dragon Ball* y *Dr. Slump*) que combina la ciencia-ficción con elementos de la mitología hindú; su protagonista, **Shirato**, luchador de artes marciales, es misteriosamente trasladado a un universo fantástico donde coexisten dichos elementos mitológicos.

Animag tiene periodicidad trimestral; para cuando aparezcan estas líneas ya habrá salido en nº 3. No lleva tarifas de subscripción, aunque su dirección es: Animag, Malibu Graphics, 5321 Sterling Center Drive, Westlake Village, CA 91361; también puede solicitarse en las librerías especializadas de aquí a través del **Advance Catalog.**

Como decía al principio, son varios los intentos que ha habido en USA de consolidar una publicación especializada en manga y anime, pero **Animag** posee la suficiente solidez como para merecer un puesto de líder entre las revistas especializadas en el tema que nos ocupa. ■





UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINE

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

SAZAE-SAN: LA FAMILIA BIEN, GRACIAS

El manga del cual vamos a tratar hoy no consiste en una serie a base de robots invencibles, ni de aventureros que surcan el espacio infinito, ni de ciudades futuristas devastadas por algún holocausto postatómico. Nada de eso; el manga que hoy nos ocupa trata de una simple y típica familia japonesa y del vivir cotidiano de la misma.

Al resultar un tema universalmente aceptado, la *family-strip* cuenta con numerosos ejemplos en el panorama historietístico de todo el orbe, por lo que el Japón no constituye excepción alguna, siendo buena muestra de ello la tira *Sazae-san*.

Ya habia mencionado brevemente a esta serie y a su autora, **Machiko Hasegawa**, en otro Manga Manía dedicado a las Mujeres autoras de manga. Tal como habia dicho entonces, ella fué una de las primerísimas historietistas femeninas que tuvo el Japón. Nacida el 30 de enero de 1920, ya habia publicado algunas ilustraciones antes de la II Guerra Mundial en el mensual para niñas *Shojo Club*, si bien habría que esperar hasta 1946, para presenciar el debut de *Sazae-san*, y con él, el salto a la fama de nuestra autora.

Desarrolladas en forma de tira diaria de cuatro viñetas, presentadas en forma vertical, las andanzas de **Sazae** y de su familia se iniciaron en un modesto diario local, **Fukunichi**; pronto, el éxito de la tira hizo que ésta fuese trasladada al diario **Asahi Shinbun**, de difusión nacional, donde continuaría su triunfal carrera hasta su conclusión en 1974, luego de haber durado cerca de 6000 entregas.

Sazae es una gentil y hacendosa ama de casa como tantas otras que existen en el Japón. Ella reside con sus padres y su hermano y hermana menores; al casarse, también su marido y el hijo resultante de su matrimonio vendrá a vivir con todos ellos. Curiosamente, todos los personajes que protagonizan la tira tienen cada uno un nombre relacionado con el mar (de hecho, la inspiración para idear ésta le vino a su creadora durante unas vacaciones en la costa de Momoji). Así, **Sazae** significa "hélice"; el padre se llama **Naminei**, que significa "ola"; el nombre de la madre,**Fume**, quiere decir "barca"; el hermano menor se llama **Katsuo**, "bonito" (pez), y la hermana, **Wakame**, "alga"; mientras que el apellido de la familia es **Isono**, es decir, "playa". Posteriormente, **Sazae** contraerá matrimonio con **Masuo Fugata**, cuyo nombre significa "trucha", y del cual tendrá un hijo llamado **Tarao**, "molusco".

Como suele pasar con los personajes del comic, **Sazae** y su familia han conocido, con el paso del tiempo, un crecimiento continuo pero acelerado. Así, **Sazae** aparte de casarse y tener un retoño, ha pasado de ser una grácil jovencita de poco más de 20 años, a convertirse en una señora de su casa, rechoncha y hogareña.

Al estar el papel de la mujer en el Japón todavia situado bajo esquemas tradicionales y supeditado al del hombre, en las anécdotas de **Sazae** apenas existen las disputas matrimoniales tan habituales en las *family-strips* americanas y europeas, como puede observarse en series como *Blondie, Bringing up Father* o *Andy Capp*; o, si se prefiere ejemplos españoles; *Don Pío* o *La familia Cebolleta*.

En cambio, ha sido la expresiva sencillez con que la autora ha sabido exhibir las peripecias cotidianas de **Sazae** y su familia, lo que ha permitido que la tira haya sabido ganarse el apoyo de generaciones de lectores.

Durante las casi tres décadas que duró *Sazae-san* ha constituído un fiel reflejo de la vida y sociedad niponas desde la posguerra hasta el Japón contemporáneo. Así, las primeras entregas de la serie presenciaban el esfuerzo de reconstrucción del país tras el conflicto bélico, tratando temas como el racionamiento o la ocupación de las Fuerzas Armadas USA; más tarde, paralelamente al boom económico que conocería el Japón, también la familia de **Sazae** vería mejorar sus condiciones de vida. **Machiko Hasegawa** se retiraría como dibujante al cesar su creación, como ya se ha dicho, en 1974; paralelamente a *Sazae-san* había realizado asimismo otras series, como *Ijiwaru Basan* (Abuelita tozuda) o *Eipuron Obasan* (Tía Delantal).

Las tiras de *Sazae-san* han sido recopiladas en 68 volúmenes que, publicados por la editorial **Shimaisha** (perteneciente a la propia **Hasegawa**), continúan siendo hoy en día reeditados regularmente con éxito de público y tiradas millonarias.

Por otra parte, han inspirado además varios discos, una película con actores reales, una obra teatral y, cómo no, una serie de dibujos animados. Dicha serie, iniciada en 1969, sigue aún manteniéndose actualmente en antena, habiendo superado los 1200 programas de existencia (y cada programa consta de tres episodios, lo cual nos da un total de 3600 episodios, haciendo así de *Sazae-san* la serie con mayor número de episodios de toda la animación mundial). Emitida por la cadena Fuji TV y patrocinada por la marca de electrodomésticos **Toshiba** (a causa de lo cual, dicha marca aparece frecuentemente entre los utensilios presentes en casa de Sazae), la serie sigue deleitando a los teleespectadores japoneses cada domingo a las 6,30 de la tarde, figurando entre los 10 programas de mayor índice de audiencia del país. Así concluye nuestro repaso a la *family-strip* nipona por excelencia.

Podría establecerse un paralelismo entre las tiras de prensa japonesas y las publicaciones de manga similar al paralelismo existente entre las tiras de prensa USA y los comic-books; en ambos países, las primeras, al aparecer en la prensa diaria, han estado básicamente destinadas a los adultos, mientras que tanto los comic-books como las revistas de manga han sido dedicadas primordialmente al público infantil/juvenil (hasta la aparición, también en ambos países, en los años 60, de títulos dirigidos específicamente a los adultos). Aunque no tan importantes cuantitativamente como sus equivalentes yanquis, las tiras de prensa japonesas componen un sector de alta calidad y trascendencia dentro del Universo de los manga, por lo que esperamos poder presentar, en otra ocasión, más muestras de dicho sector.■



SAZAE (LLEVANDO DELANTAL AMARILLO) Y FAMILIA, AL COMPLETO.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

DIRTY PAIR: HEMBRAS PELIGROSAS

Ya sabemos que una gran parte de las series de animación japonesas están inspiradas en los manga; otras proceden del mundo del juguete (de hecho, la táctica de lanzar una serie animada al mismo tiempo que la linea de juguetes con los personajes de la misma –caso de varias series de robots– ya existía en el Japón años antes de introducirse en USA). Y por otra parte, existen series con origen en la novela.

Tal es el caso de otra serie que en los últimos años ha sido una más de las que han alcanzado la categoría de serie "de culto": nos referimos a *Dirty Pair*, una creación del escritor **Takachiho Haruka**, aparecida inicialmente en una serie de relatos cortos para la revista SF Magazine, antes de obtener su propia colección de novelas.

El dúo protagonista de *Dirty Pair* se compone de dos atractivas y alocadas féminas, **Kei** y **Yuri**. Ambas son miembros de la WWWA (*World Welfare Work Association*), una compañía privada cuyos agentes están especializados en resolver "misiones imposibles". La acción se sitúa en el año 2141, cuando la Tierra ha logrado colonizar el espacio, pero no ha logrado eliminar la delincuencia que pulula por el mismo. Corresponderá a agencias como la WWWA, pues, llegar adonde las fuerzas de la ley y el orden no logren llegar.

Kei y Yuri podrían considerarse como una versión femenina y futurista de Mortadelo y Filemón: las dos se han ganado una reputación de "catastróficas", habiendo llegado a explotar un planeta entero "por accidente" durante una de las misiones, y causando más de un quebradero de cabeza a su jefe, Gooly, quien a pesar de todo las mantiene en su agencia, ya que no tiene otra alternativa cuando necesita voluntarios para las misiones más peligrosas.

Tanto Kei como Yuri tienen cada una cerca de 20 años y se conocieron cuando estudiaban en la universidad. Kei, la morena, es la menos femenina de las dos, teniendo un carácter más bien rudo; Yuri, la pelirroja, es en cambio más coqueta e intelectual, siendo además muy aficionada a comprar "trapitos". En lo que no hay diferencia entre ambas es a la hora de combatir, siendo unas expertas en el manejo de armas de fuego y las artes marciales.

Para sus misiones utilizan como medio de transporte la nave *Lovely Angel*, disponiendo asimismo de varios gadgets "a lo James Bond", incluyendo un brazalete-lazo.

El éxito alcanzado por las novelas protagonizadas por este "sucio par", motivó naturalmente que consiguiesen su versión animada. Ésta se produjo en 1985, en forma de serie de 24 episodios, realizada por la compañía **Sunrise**; pese a la corta duración de la serie, Dirty Pair conocería seguidamente una larga serie de Original Animation Videos prolongada hasta la actualidad, así como una película de largometraje, *Project Eden*.

En él, nuestras heroínas han de enfrentarse a un sabio loco que desea crear la "mujer perfecta", pero cuyos intentos acaban convertidos en criaturas de pesadilla.

La popularidad de Dirty Pair se ha extendido a USA, donde suelen encabezar las listas de series favoritas entre los *anime fans* de allí. Incluso –debido a que en el Japón no existe versión manga alguna de las "hazañas" de Kei y Yuri– la **Eclipse** ha lanzado un comic-book de *Dirty Pair*, realizado por autores autóctonos, concretamente con guiones de **Toren Smith** y **Adam Warren**, e ilustraciones de este último.

Haruka es creador también de *Crusher Joe*, personaje que como *Dirty Pair* procede del campo literario; fué creado en 1977 y protagonizó un total de ocho novelas, antes de ser llevado, él también, a la animación. **Crusher Joe**, cuyas aventuras tienen lugar 20 años después que las de *Dirty Pair*, es el lider de un equipo de mercenarios del espacio especializado, al igual que Kei y Yuri, en misiones "delicadas", aunque en una clave menos humorística.

Los **Crushers**, formados a principios del siglo XXII al hacer necesaria la constante emigración de los terrestres hacia otros planetas y limpiar éstos de asteroides y otros detritos espaciales para hacerlos habitables, fueron unionizados y convertidos en aventureros "de alquiler" por **Crusher Dan**, padre de Joe; años después, el joven pero autoritario Joe reemplaza a su padre, tras retirarse éste, como lider de su equipo de Crushers. Los principales contrincantes de los Crushers son la *Federation Space Force*, para la cual aquéllos representan un grupo de molestos advenedizos.

Crusher Joe obtuvo adaptación a la pantalla en una película titulada igual que su protagonista, en 1983, es decir que conoció versión animada antes que *Dirty Pair* (de hecho, las dos heroínas efectúan una breve aparición en la película de *Crusher Joe*, al salir momentáneamente en la pantalla de un drive-in, lo cual constituye la primera aparición en Animación de las mismas). La realización también corrió a cargo de Sunrise. Pese al éxito considerable de la película, Crusher Joe no tendría tanta fortuna como Dirty Pair, no regresando a la animación hasta varios años después, en 1989, al protagonizar un par de OAVs.

Volviendo a *Dirty Pair*, no estaría de más que aterrizasen en España –ya lo han hecho en algún país europeo, como Francia, donde han sido rebautizadas *Dan et Dany*– en un futuro no lejano; ya que en nuestro país siempre han tenido particularmente gran aceptación los personajes de comic con tendencias "catastróficas", sin duda alguna Kei y Yuri alcanzarían el mismo grado de personajes "de culto" que se le ha concedido a **Son Goku**.

Eso sí (y pido perdón por terminar el presente artículo en clave de humor): cuando las Dirty Pair aterricen en nuestros pagos, es de esperar que no lo hagan haciendo explotar –aunque sea "sin intención"– el aeropuerto y sus aledaños...■



PATLABOR: MÁS HUMANOS QUE ROBOTS

Desde que, a mediados de los ochenta, los primeros Original Animation Videos aparecieron en el mercado japonés, era poco imaginable que un OAV que alcanzara el éxito fuese convertido seguidamente en serie regular. Más bien suele suceder lo contrario: cuando una serie de éxito ha concluido (o incluso, aunque no haya concluido aún), puede obtener prolongación a través de uno o varios OAVs.

Sin embargo, el primero de ambos casos ha llegado a producirse con *Patlabor: Mobile Police* que, habiendo aparecido inicialmente en OAV, ha llegado a conocer un éxito lo suficientemente grande como para permitirse el convertirse en serie televisiva.

Para conocer el motivo de tal éxito, es preciso remontarse a 1988; en aquellos tiempos, el anime estaba conociendo, en cierto modo, un período de crisis: una vez concluido el boom iniciado en los 70 que había desencadenado una explosión de decenas y decenas de series, ahora resultaba cada vez más difícil para un joven creador encontrar un patrocinador que le permitiese transformar su idea para una serie en realidad; por lo tanto, una vía alternativa para muchos de esos talentos que les permitiese lanzar sus producciones al mercado fueron los OAVs.

Es así como en abril de aquel 1988, el colectivo *Headgear*, formado por varios de dichos jóvenes talentos, bajo la dirección de **Masami Yuuki**, creaba la primera entrega de *Patlabor*, destinada directamente para el mercado del vídeo; la aparición, en forma de manga, de la serie en las páginas del semanario *Shonen Sunday* contribuiría asimismo al impacto que la misma alcanzaría a la mayor brevedad.

El manga, realizado por el propio Yuuki, también lograría la posterior recopilación en tomos, a cargo de la misma editorial de *Shonen Sunday*, **Shugakukan**.

Los demás componentes de *Heagear* merecen asimismo parte del mérito, en especial **Akemi Takeda**, diseñadora de los personajes, quien ya había colaborado en series como *Kimagure Orange Road* (*Johnny y sus amigos*) y *Magical Angel Creamy Mami* (*El broche encantado*); otros colaboradores incluyen el marido de Akemi, **Kazumari Ito**, quien colaboró como guionista, habiendo participado también en *Creamy Mami*, así como en *Maison Ikkoku* (*Juliette, je t'aime*), así como **Mamoru Oshii**, director, y **Yutaka Izubuchi**, diseñador de las máquinas y los robots.

Es de señalar, como ya mencionamos en un anterior Manga Manía dedicado a los robots, que la moda de las series protagonizadas por estos últimos, con las cuales suele identificarse con frecuencia la animación nipona, hace años que finalizó, por lo que en series como *Patlabor*, aunque los robots que manejan los protagonistas juegan un cierto papel, ya no es más un papel de primer plano como sí lo era en los tiempos de *Mazinger Z*. En cambio, dicho primer plano es ahora ocupado por los personajes humanos, y las relaciones existentes entre los mismos; es la personalidad de los integrantes del equipo Patlabor lo que parece haber motivado, pues, el éxito de la serie. De todas formas, el diseño de las máquinas –o *mecha design* (pronúnciese «meca», ya que es una abreviatura de «*mechanic*»), como suele llamársele en el Japón– también posee su importancia, contando con un considerable número de fans.

Como ya se ha dicho, *Patlabor* inició su andadura como colección de OAVs, pasando a convertirse en el otoño de 1989 en serie semanal, ostentando durante un par de años el título de la serie de animación con mayor índice de audiencia del país.

Naturalmente, todo este éxito ha dado lugar a un despliegue de merchandising de la serie, desde calendarios y pañuelos hasta maquetas de los robots que en ella aparecen; de hecho, fue una modesta compañía, **Kajiodo**, la que produjo primero maquetas con los personajes de la serie, si bien, ante el creciente impacto de la misma, la poderosa **Bandai** tomaría seguidamente el relevo de dicha producción, ampliando considerablemente la gama de modelos de los personajes, y la expansión de ésta. (Precisamente, quisiera aprovechar para corregir un error: en el Manga Manía aparecido en Dragon Ball nº 19, decía que *Patlabor* había sido creado por encargo de la Bandai, lo cual no es cierto; corregido queda, pues.) La acción de *Patlabor* tiene lugar en un futuro no muy lejano, en el Tokio de 1998; en los últimos años del siglo XX, a causa del crecimiento del nivel del mar, un país tan llano como el Japón se veía enfrentado a numerosas inundaciones; para impedir éstas, fue creado el proyecto Babylon, el cual consistía en la construcción de una elaborada serie de presas a lo largo de la bahía de Tokio, con tal de detener las aguas cuando éstas subiesen de nivel; una serie de robots, los **Labors**, fue creada para construir dichas presas. Sin embargo, la introducción de los Labors trajo consigo más problemas: los robots podían causar desperfectos considerables al ser mal manejados, o incluso ser robados por delincuentes para sus fines criminales. Para controlar el uso debido de los Labors, así como el orden en las calles de Tokio, fueron creados los equipos policiales *Patlabor* –abreviatura de *Patrol Labor*– y la serie relata, la historia de uno de dichos equipos, la *SVD (Special Vehicle Division) Section 2*.

El equipo está encabezado por el capitán **Kiichi Goto**, un aparentemente adormilado, pero eficiente líder; de entre los demás componentes de la SVD 2, destaca la piloto **Noa Izumi**, pelirroja y de cabellos cortos, cuyo carácter tozudo, pero enérgico, la convierten con frecuencia en la verdadera protagonista del grupo. Otros personajes son el veterano mecánico **Seitaro Sakaki**; **Shigeo Shiba**, el «cerebro» del grupo; **Asuma Shinohara**, el «chico guapo» y copiloto de Noa; la capitana **Shinobu Nagumo**, quien dirige la SVD 1 y a quien el capitán Goto intenta ligarse a veces sin éxito, etc., y por supuesto, los robots o Labors que nuestros héroes pilotan para llevar a cabo sus misiones.

Como decíamos al principio, para que una serie tenga realmente éxito no es preciso que ésta sea lanzada a gran escala; *Patlabor*, con su modesto debut, lo ha demostrado así. Y a buen seguro, si llega a emitirse en España algún día, el público sabrá acogerle con el mismo entusiasmo que gozó en su país de origen.■



GOLGO 13: EL REY DE LOS YAKUZA

Los *yakuza* o asesinos a sueldo constituye, como ya hemos señalado anteriormente, uno de los pilares sobre los que se apoyan los manga de tema policíaco. La importancia –en la vida real– que los *yakuza* han ido obteniendo dentro del panorama económico y social del Japón, ha motivado el que éstos constituyan fuente de inspiración para numerosas series, de las que *Crying Freeman* es una de ellas.

El pionero, y el más célebre de los manga sobre *yakuza*, como también ya habíamos señalado, es *Golgo 13*, creado por **Takao Saito**; antes de pasar a describir el personaje, vamos a introducir a su autor.

Saito nació en Osaka el 3 de noviembre de 1936. Tras una infancia difícil, logró salir adelante gracias a su interés por estudiar dibujo. Fueron los manga de **Osamu Tezuka** lo que despertó su vocación de historietista, publicando su primer trabajo a la edad de 18 años, *Kuki Dansaku* (El barón aéreo); seguidamente, colaboraría para una cadena de *kashibon* (como también ya se ha dicho, eran librerías de pago que alquilaban los libros de manga, muy frecuentes en los años 50).

En 1960, coincidiendo con el fuerte aumento de la producción de manga (al pasar la mayoría de las publicaciones de mensuales a semanales), **Saito** crea su propio estudio, la *Saito Productions*, destinado a satisfacer las voraces necesidades del mercado. **Saito** se convirtió así en uno de los primeros fundadores de un estudio de comics «a la americana» en el Japón, llegando a producir, con sus asistentes, una media de 600 páginas de manga al mes. Precisamente **Kazuo Koike**, el guionista de *Crying Freeman*, será uno de los colaboradores clave de *Saito Productions* durante sus primeros años de vida, antes de fundar él mismo su propio estudio, *Studioship*.

Del estudio irán apareciendo series como *Bugei Kikou* (1962, historia de samurais), *Muyonosoke* (1965, historia de mercenarios ambientada en el período Edo, es decir, en los siglos 17-18), etc., hasta que, en enero de 1969, aparece el primer episodio de *Golgo 13*.

Dicho debut tuvo lugar en las páginas de *Big Comic*, la cual, nacida el año anterior, sería una de las publicaciones pioneras en establecer un mercado de manga para adultos; precisamente, otra de las series estrella aparecida durante la misma época en *Big Comic* fue el popularísimo *Lupin III*, obra de **Monkey Punch**.

Golgo 13, cuyo nombre deriva, evidentemente, del Gólgota o Calvario, el lugar donde Cristo fue crucificado, y del fatídico número trece, llamó la atención en el ámbito de los manga desde sus inicios; no sólo por la intensa acción y violencia que respiran sus aventuras, sino además por la inhabitual frialdad del protagonista y de su manera de actuar.

En la creación de *Golgo 13* puede haber influido la moda de los agentes secretos despertada, pocos años atrás, por **James Bond** –de hecho, **Saito** ya había realizado anteriormente algunas adaptaciones de este mismo personaje– si bien, ante todo, *Golgo 13* viene a representar una versión actual del samurai.

Golgo 13, cuyo verdadero nombre es **Duke Togo**, constituye el prototipo del *yakuza*: se desconoce su verdadera nacionalidad, así como su raza y sus relaciones parentales. De aspecto robusto, cabellos negros y cortos y mirada inexpresiva, **Golgo 13** es un asesino profesional al servicio del mejor postor. Con una profesionalidad impecable, **Golgo 13** siempre logrará llevar a cabo los asesinatos que se le encarguen, sin importarle la nacionalidad o ideología que sus clientes –que pueden ser tanto el FBI como la CIA, la KGB o cualquier organización terrorista– ni la de sus víctimas, siempre y cuando haya dinero de por medio.

Jamás se le ha visto manifestar alegría o tristeza, manteniendo siempre la misma expresión facial de indiferencia; tampoco se le ha visto en ningún momento mostrar sentimientos hacia alguien. Para él, las mujeres no son más que un objeto corporal, destinado exclusivamente a satisfacer sus necesidades sexuales, entre misión y misión. Se ha llegado a considerarlo como la encarnación del *mushin*, el concepto, según la filosofía Zen, del estado amoral.

Naturalmente, *Golgo 13* ha sido una historieta acusada de nihilismo, y de mostrar invariablemente el lado negativo del ser humano y de la sociedad. Si bien tal vez su autor, a través de esta serie, haya querido ofrecer no sólo un simple comic de acción, sino además un retrato tan irónico como amargo de lo que un individuo es capaz de llegar a hacer por dinero, y de cómo las altas esferas de la sociedad manejan a los asesinos de alquiler para sus intereses propios. No olvidemos una vez más que el lector japonés de comics acepta la violencia como un elemento más en el ciclo de la vida, por lo que hay poco riesgo de que un comic violento pueda ejercer una influencia negativa en dicho lector.

Las aventuras de *Golgo 13* han sido recopiladas en volúmenes por la editorial **Liido-Sha**, si bien **Shogakukan**, editora de *Big Comic*, ha publicado además una serie de novelas basadas en el personaje. Como la mayoría de los manga de éxito, ha sido llevado a la pantalla, haciéndolo primeramente en 1971 en una versión con actores reales, no apareciendo hasta mayo de 1983 en versión animada, en un largometraje que incluía algunas secuencias de imágenes por ordenador.

Golgo 13 fue también uno de los primeros manga introducidos en Europa, a través de la revista *Le critique*, editada en Suiza, y que publicó en sus páginas, además del personaje de **Saito**, obras de **Tezuka**, **Tatsumi**, **Ishimori**, etc., *Le critique* sólo tuvo 6 números de vida, en 1978-81, demostrando que en aquellos años el público europeo aún no estaba preparado para la invasión de los manga. Más recientemente, *Golgo 13* ha sido incluido por **Viz Comunications** en su ya larga línea de colecciones de manga.

Como ya se ha dicho al principio, otros manga sobre *yakuza* han continuado poblando el mercado desde la creación de *Golgo 13*, desde *Showa Gokudoshi* (Maldad en el período Showa), de **Kazuhiko Murakami**, hasta *Sanctuary*, de **Ryoichi Ikegami**, pasando por el propio *Crying Freeman*. Pero *Golgo 13* seguirá manteniéndose, imbatible, en el puesto que la historia de los manga le ha concedido: el puesto de rey de todos los *yakuza*. ■



MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

KODANSHA: UN GIGANTE EDITORIAL

En el terreno de las numerosas editoriales que en el Japón se dedican a la publicación de manga, destacan de entre todas ellas, por su importancia, nombres como ***Shueisha*-editora de *Shonen Jump***, el "hogar" de *Dragon Ball*, como ya sabéis o ***Shogakukan***. Pero la líder incontestable, tanto por su antigüedad como por la cantidad de publicaciones de manga que ha producido a lo largo de su historia, es la **Kodansha Ltd.**

Esta casa –cuyo nombre deriva de **Kodan**,"narración", y **Sha**, "sociedad comercial"– fué fundada en noviembre de 1909 por **Seiji Noma**. En 1914 debuta en el mercado juvenil al lanzar la revista mensual *Shonen Club* (Shonen significa "muchacho" en japonés), si bien no se trataba de una publicación íntegramente de historietas, sino que su contenido albergaba relatos escritos, artículos, pasatiempos, y algunos manga. *Shonen Club* tuvo su equivalente destinado a las chicas en 1923, *Shojo Club*, más otro dedicado a los niños más pequeños, *Yonen Club*, a partir de 1926.

De excelente impresión y elevado número de páginas, estas publicaciones gozaron de una gran acogida y de tiradas de cientos de miles de ejemplares durante el Japón anterior a la II Guerra Mundial. Pero al llegar el conflicto bélico, *Shonen Club* y sus hermanos menores conocieron la decadencia, transformándose sus contenido en más militarista y menos ameno.

Pese a sobrevivir tras la guerra, dichas revistas ya no alcanzarían el esplendor de antaño, al sufrir la competencia, a partir de la posguerra, de las publicaciones compuestas totalmente de manga, de las que **Kodansha** sería naturalmente una de sus máximas productoras. *Shonen Club* y *Shojo Club* desaparecerían definitivamente en 1962.

Así, **Kodansha** se uniría al podio de las grandes editoras de manga lanzando, durante los años 50, títulos como *Nayakoshi* (para chicas) o *Bokura* (para chicos).

Pero en 1959, cuando la creciente demanda por parte del público movió a los editores a cambiar la periodicidad de sus revistas de manga de mensual a semanal, tendrá lugar el nacimiento del best-seller de la editorial, *Shonen Magazine*, el cual es aún hoy día su título de mayor tirada, y uno de los de mayor venta del país. *Shonen Magazine* daría lugar, pues, a una multiplicación de las series de manga, así como a la aparición en el mercado de nuevos títulos destinados a otros sectores del público; de este modo, en 1967 **Kodansha** lanzaría su primera publicación destinada a un público joven/adulto, *Young Magazine*. Posteriormente, se incorporarían revistas destinadas a lectores todavía más maduros, como *Comic Morning, Comic Afternoon* o *Comic Party*. En 1980 aparecía el primer título realizado por y para mujeres adultas, *Be Love*. Por supuesto, aparte de las publicaciones periódicas, hay que mencionar las numerosísimas colecciones de volúmenes recopilatorios, tanto en ediciones populares como de lujo, así como publicaciones relacionadas con la animación, como los *Anime Comics* (como ya dijimos, son versiones noveladas de películas de éxito a modo de fotonovela) que produce la casa.

Naturalmente, y como suele pasar en estos casos, resultaría interminable dar una lista de los principales autores y series que han desfilado por las publicaciones de **Kodansha** a través de los años. Bastará, pues, con citar nombres básicos como **Osamu Tezuka** (*Astro Boy* y muchos otros), **Shotaro Ishimori** (Cyborg 009), **Mitsuteru Yokoyama** (*Iron Man 28*) **Reiji Matsumoto** (*Captain Harlock* y otros), **Yumiko Igarashi**(*Candy Candy*), **Go Nagai** y un larguísimo etcétera que se extiende hasta nuestros días con nombres contemporáneos como **Katsuhiro Otomo** (*Akira, The Legend of Mother Sarah*), **Kazuhiro Kiuchi** (*Be Bop High School*), **Makoto Kobayashi** (*What's Michael*) o **Kaiji Kawaguchi** (*The Silent Service*)

Es de señalar que la producción de manga no es sino una fracción del programa editorial de **Kodansha**, la cual se dedica a sacar al mercado toda clase de libros y publicaciones periódicas; en 1988, sus ventas totalizaban 765 millones de ejemplares; durante el año siguiente, cerca de 1.300 títulos diferentes salieron de sus talleres.

Kodansha ha sido también una de las editoriales niponas que más han hecho por abrirse al mercado occidental, creando la filial **Kodansha Internacional**, dedicada a la publicación de obras en inglés. Básicamete, esta produce libros sobre vida y costumbres del Japón (arte, cocina, aprendizaje del idioma japonés, etc): ha sacado asimismo algunos títulos de manga, si bien están destinados principalmente a los estudiantes japoneses de inglés (uno de cuyos ejemplos es *Nakki*, serie con protagonista femenino, obra de **Yoko Shoji**), y por lo tanto apenas han sido distribuídos fuera del Japón. Y cómo no, resulta imposible el dejar de citar a *Manga! Manga! the World of Japanese Comics*, de **Frederk Schodt**, aparecida inicialmente en 1983 y remodelada en 1986, tal vez la obra que más ha hecho por dar a conocer los manga entre el público occidental.

Kodansha ha estado recientemente de actualidad entre los lectores españoles al hacer acto de presencia, el pasado mayo, durante el **Saló del Comic de Barcelona** (de hecho, ya había tenido un stand en una pasada edición del **Saló**, concretamente en 1983), con la intención de reclutar dibujantes españoles para su revista *Comic Mornig*, con objeto, según se rumoreó, de poder introducir una mayor variedad de estilos gráficos en el contenido de esta última.

En cualquier caso, **Kodansha**, manteniéndose en su puesto de mayor productora de comics de Oriente (tal puesto lo ocupaban Marvel Occidente) continuará satisfaciendo el apetito de manga a decenas de millones de lectores del Japón... e incluso, como ya podemos añadir, de todo el mundo. ■ **Alfons Moliné**



Anuncio de Kodansha buscando autores españoles.

LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

A buen seguro, bastantes de nuestros lectores estarán deseando ver aparecer en esta **Sección** una de las series japonesas de animación que, en los últimos tiempos, más adeptos parece haber cosechado entre los televidentes más jóvenes (después, del bueno de **Son Goku**): nos estamos refiriendo, claro está, a *Los Caballeros del Zodiaco*, o como son conocidos en su versión original, *Saint Seiya* (los Santos de Seiya). A ellos está dedicada, pues, la presente **Manga Manía**.

La serie televisiva que hemos podido ver primeramente por TVE, y luego por Tele 5, está basada en un manga del mismo título, creado por **Masami Kurumada** y aparecido a partir de 1986 en el semanario *Shonen Jump*, prolongándose su existencia hasta 1991 y siendo recopilado en un total de 38 volúmenes.

El éxito instantáneo del manga vino acompañado casi simultaneamente, de una línea de modelos y maquetas con los personajes de la serie, fabricada por **Bandai**, y de la versión animada, producida por la **Toei**, que abarcó 114 episodios, más cuatro películas.

Saint Seiya combina, en un escenario futurista, elementos de las mitologías griega, romana y nórdica. El protagonista principal de la saga es **Seiya**, un muchacho de origen japonés, pero crecido en Grecia, que junto con otros nueve jóvenes, encabeza el grupo de **Los Santos de Bronce**, unos guerreros con armaduras que poseen superpoderes que les han sido otorgados por el **Cosmos**.

Cada uno de **Los Santos** está asociado a una constelación; así, por emjemplo, **Seiya** es el guerrero de **Pegaso** (de hecho, ése es precisamente su nombre en la versión castellana).

Los Santos de Bronce habrán de afrontar, a lo largo de sus aventuras, a otros grupos de guerreros metálicos, principalmente a **Los Santos de Oro**, que son un total de doce, y **Los Santos de Plata**, compuestos por catorce.

La acción primordial se desencadena cuando **Ares**, señor de la guerra, usurpa el puesto de uno de los sacerdontes del Olimpo e intenta quitar la vida a **Saori**, una niña que es en realidad una reencarnación de **Atenea**, diosa del saber. Tras ser rescatada por uno de **Los Santos de Oro** –antes de que éstos constituyeran una banda rival para **los Santos de Bronce**– y adoptada por un anciano, es llevada al Japón; tras hacerse mayor, custidiada por **los Santos de Bronce**, quienes habían sido entrenados desde su infancia para tal fin, se entera finalmente de su verdadera identidad y decide regresar a Grecia para ocupar su puesto de sucesora de **Atenea**.

A partir de entonces, **los Santos de Bronce** habrán de defender dicho puesto al enfrentarse con **los Santos de Oro**, quienes ahora están al servicio de **Ares**. La lucha entre ambos bandos alcanzan su punto álgido cuando faltan tan sólo doce horas para que **los Santos de Bronce** logren alcanzar el Santuario y derrotar a **Ares**; de no hacerlo a tiempo, **Saori** morirá de un flechazo. Finalmente, **Seiya**, vencerá a **Ares** en el plazo necesario, recuperando así el trono que le corresponde a **Saori**.

Tras este primer ciclo de la saga, nuevos contincantes aguardarán a los **Santos de Bronce: los Dioses Guerreros**, siete en total, que luchan al servicio del dios nórdico **Odin**. Todo se inicia cuando **Hilda, reina de Asgard**, sufre los poderes del **anillo de los Nibelungos**; el misterioso controlador del anillo la obliga a hacer que los hielos del Norte se extiendan por todos los mares.

Para destruir los poderes del anillo, **los Santos de Bronce** deberán reunir los siete zafiros que hay en cada una de las armaduras de **los Dioses Guerreros**, los cuales, una vez reunidos, permiten recuperar **la Espada Sagrada de Odin**, la cual, a su vez, permite destruir el anillo y así neutralizar el maléfico control que pesaba sobre **Hilda**.

El final de esta aventura enlaza con el siguiente ciclo, al descubrirse que el misterioso poseedor del anillo no es otro que **Julian**, reencarnación del dios **Poseidón** y líder de **los Generales Marinos**, quien con dicho anillo deseaba hacer que los hielos se extendiesen por los mares para así lograr el dominio de su imperio submarino sobre la Tierra; posteriormente, rapta a **Saori**, con lo que el enfrentamiento de **los Santos de Bronce** contra **los Guerreros Marinos** y el rescate de su diosa constituirán la base argumental de este tercer y último ciclo de la serie.

Las cuatro películas poseen tramas argumentales que van aparte de las de la serie televisiva. La primera de ellas, de 1987, titulada simplemente *Saint Seiya*, donde los protagonistas se enfrentan a **Eris**, diosa de la venganza, y a sus sicarios, **los Ghost Five**. *Saint Seiya II*, subtitulada *El ardiente encuentro divino*, de 1988, sitúa la acción de nuevo en **Asgard**, donde **los Santos de Bronce** van en busca de uno de sus componentes, **Hyoga (Cristal)**, que ha desaparecido allí; en la trama están involucrados **Dolmar**, sacerdote de Odin que prentende dominar el mundo, y un nuevo grupo **de Dioses Guerreros**, uno de cuyos miembros, **Midgard**, resultará ser en realidad **Hyoga**, que habia perdido la memoria. *Saint Seiya III*, subtitulada **La Leyenda de los Santos Escarlatas**, de 1988, enfrenta a nuestros héroes con **Abel**, reencarnación del dios **Apolo**, que desea atraer a **Saori** con su belleza para usurpar sus poderes, y sus **Phoebos Saints**. Por último, *Saint Seiya IV*, subtitulado *Encuentro Final*, de 1990, presenta como oponentes de **Los Santos de Bronce**, a los maléficos **Angeles del Demonio**, sicarios de **Lucifer**.

Recientemente ha aparecido una verión caricaturesca de los *Saint Seiya*, titulada *Saint Seiya Paradise*, y publicada en la revista *V-Jump*; ya ha sido comercializada como juguete y tal vez no sería de extrañar que también fuese llevada a la animación.

Pese a que mezclar la temática mitológica con elementos superheroicos no es nada nuevo –el más claro ejemplo ya lo dió **Stan Lee** hace muchos años, con su *Thor-Saint Seiya* ha despertado en el Japón la moda de los **guerreros metálicos**, no habiendo tardado en aparecérsele imitaciones. Por cierto que el título español es en realidad una adaptación del francés, ya que la versión que hicieron en Francia de la serie, transformando los **Santos** de la versión original en **Chevaliers du Zodiaque** (acaso por temor a que el apelativo de **Santos** pudiera crear confusiones ente el mayoritariamente cristiano público occidental). Lo cual, por supuesto, no ha impedido que estos héroes de armadura hayan tenido en nuestros lares su legión de fans. ■



ANUNCIO DE LA PELÍCULA "SAINT SEIYA III"

MAI: EL PODER ES SUYO

Gracias a la publicación de *Crying Freeman* por parte de **Planeta-Agostini**, **Ryoichi Ikegami** es en la actualidad un autor de manga bien conocido del lector español. No obstante, y como ya habíamos comentado, fué otra obra la que le propinó el mérito de ser uno de los primeros mangakas difundidos en Occidente, mediante su edición USA: nos estamos refiriendo, naturalmente, a *Mai the Psychic Girl*, guionizada por **Kazuya Kudo.**

Publicada por **Eclipse** a partir d e 1987 en formato comic-book cuando dicha editorial estaba asociada a **Viz Communications**, y luego reeditada íntegramente por la propia **Viz** en cuatro volúmenes, **Mai** había aparecido inicialmente en el Japón en una revista de la editorial **Shogakukan**.

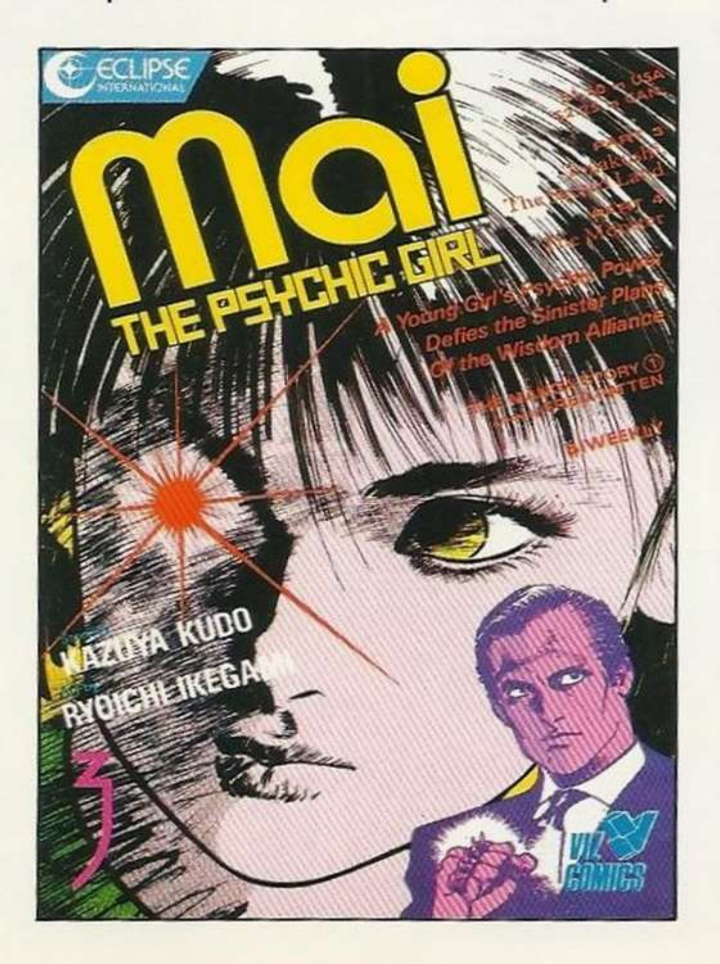
Los **ESP** (seres con poderes paranormales, tales como la telekinesis o capacidad de poder hacer mover un objeto o persona sin tocarlo) habían sido desde hacía años un elemento predilecto de los manga del género fantástico, aunque también empleados en manga de otros géneros: *Kimagure Orange Road (Johnny y sus amigos)* es un buen ejemplo de ello. Pero el tema de los **ESP** rara vez había sido utilizado tan a fondo como en las aventuras de **Mai**.

Mai Kuju es una adolescente de 14 años que lleva una vida normal como cualquier otra chica de su edad, estudiando y, al ser huérfana de madre, cuidando de su padre y de la casa donde viven ambos. Su odisea se inicia cuando la **Alianza de la Sabiduría**, una organizacion secreta con sede en los Alpes suizos, descubre a cinco adolescentes de varias partes del mundo con poderes paranormales. **Mai** es precisamente uno de esos cinco y de ahí se iniciará una desenfrenada persecución en pos de nuestra heroína, ya que la organización desea utilizar los poderes de ella y de los otros cuatro jóvenes para dominar la Tierra. **La Alianza de la Sabiduría** encargará a la **Agencia de Inteligencia Kaieda** que atrape a **Mai** y a su padre; ambos huirán hacia el **Santuario Togakushi**, en las montañas; allí, **Mai** conocerá los poderes especiales que posee, los cuales han sido heredados de su difunta madre, habiendo sido transmitidos dentro de su familia de generación en generación.

No vamos aquí a revelar el desenlace de la historia, ya que, en breve será editado por **Planeta-Agostini Comics**. En cuanto a la calidad del dibujo en **Mai**, poco hay que añadir al conocer ya el talento gráfico de **Ikegami**, a través de las páginas de *Crying Freeman;* o tal vez sí que haya que establecer comparaciones entre el **Ikegami** de esta última obra y el **Ikegami** de **Mai**. Acaso al tratarse de un manga con protagonista femenino, el trazo a pincel de **Ikegami**, aunque firme y minucioso en ambas obras, en **Mai** cobra una delicadeza y una frescura que le son particulares. Hay, naturalmente, en dicha obra escenas de violencia, de persecuciones y de asesinatos; pero asimismo, estas escenas se alteran con otras más reposadas y poéticas, cuando encontramos a **Mai** feliz y tranquila, viviendo su vida de cada día; la obra ofrece un permanente contrapunto entre las escenas **violentas** y las **poéticas.**

El impacto que **Mai** ha originado dentro del público USA puede ser demostrado con el hecho de que se lleva anunciando desde hace algún tiempo de que va a ser llevada al cine, con actores reales, a cargo de la **compañía Carolco** (que produjo *Terminator 2*) y dirigida por **Tim "Batman" Burton**.

Aunque se aseguró que **Burton** iba a iniciar el rodaje de **Mai** una vez finalizado *Batman* regresa, aún no poseemos noticias de dicho rodaje. De todas formas, conociendo la mayoría de los resultados de las diversas adaptaciones cinematográficas de comics de los últimos tiempos, no podemos ocultar nuestro escepticismo ante lo que va a hacer Hollywood con **Mai**, máxime al tener en cuenta que se trata de un comic de nacionalidad no USA.



En cualquier caso, sea cual sea el resultado de la versión fílmica de **Mai**, siempre nos quedará la seguridad de poder disfrutar el manga original. Ya que **Mai**, pese a estar dotada de superpoderes no comunes, no es una superheroína al uso: ella anhela ante todo, vivir como cualquier ser humano; por ello, es de suponer que, para afrontar los numerosos obstáculos con que tropieza a lo largo de su historia, utiliza algo más que sus poderes paranormales: los sentimientos que todo humano posee. El último párrafo del prólogo de **Kazuya Kudo** al primer volumen de **Mai** ya lo dice todo: "Mientras tengamos a **Mai**, a su hija y a la hija de ésta, la Tierra no será nunca el blanco de malas manos. El poder secreto de **Mai** es el poder del amor."

Tras esta conclusión, sólo nos queda esperar la inminente película de **Mai**. Pese a las dudas que ya hemos apuntado sobre sus resultados artísticos y sobre la fidelidad que tendrá respecto al manga original, lo cierto es que dicha película será una buena ocasión para promocionar aquel. Alguna ventaja habían de tener las adaptaciones a la pantalla de la Historieta. ■

LUPIN II: LADRÓN Y CABALLERO

Aunque el Japón posee su propia e inagotable fuente del folklore y la cultura locales, lo cierto es que los manga han bebido tanto o más de la fuente de los mitos de la cultura occidental; al respecto, uno de los casos más evidentes y de mayor éxito, tanto en su país natal como entre nosotros –a traves de la versión animada que nos ha salido ofrecida por Tele 5– es el de *Lupin Sansei (Lupin Tercero)*.

Lupin III, como su nombre sugiere, es descendiente del celebérrimo **Ladrón de guante blanco** francés **Arsène Lupin**; al igual que su "ilustre" antecesor, se dedica a efectúar "robos de altura" con una finura y profesionalidad impecables empleando para ello las más sofisticadas tecnologías, sin olvidar una gran maestría por parte de **Lupin** –dicho sea con perdón de **Mortadelo**– en el uso de los disfraces.

Eternamente perseguido por el inspector **Zenigata (Basilio,** en la versión castellan), **Lupin** siempre se ve acompañado en sus elaborados "golpes" por el discreto y sombrío, pero hábil tirador **Jigen (Oscar)** y del aguerrido samurai **Goemon (Francis)**, así como por las más atractivas féminas, de entre las cuales es de destacar **Murasaki**, su prometida.

Lupin, nació como manga en 1967, en las páginas del entonces recién creado semanario para adultos *Manga Action*, obra de **Monkey Punch** (seudónimo de **Kazuhiko Kato**): de inmediato, la corrosiva sátira que exhibían sus aventuras, unida al natural suspense de las intrigas presentes en estas últimas, hicieron de un personaje inmensamente popular entre los adolescentes japoneses, siendo posteriormente recopilado en un total de siete volúmenes por la editorial **Chuokoronsha.**

Era previsible, pues, que la popularidad de *Lupin* se tradujera en la pertinente adaptación animada; de este modo, la productora **Tokyo Movie Shinsha** estrenó el 24 de octubre de 1971 el capitulo inicial de la primera serie televisiva de *Lupin*, la cual, sin embargo, no duró más que 23 episodios. Aunque era evidente que un personaje que había generado todo un culto tenía que aspirar a más, hubo que esperar a 1977 para presenciar la segunda serie de episodios, la cual sí conocería una duración mucho más prolongada, llegando a los 155.

Paralelamente **Lupin** protagonizaría asimismo varios largometrajes para pantalla grande, apareciendo en 1978 el primero de ellos, *Mamo no Ichihen (La primera copia de Mano)*, seguido al año siguiente por el que es considerado como el mejor , *Cagliostro no Shiro (El castillo de Cagliostro)*. Dicho film fué dirigido por el aclamado **Hayao Miyazaki** (ver *Dragon Ball* nº 24), quien previamente había participado primordialmente en la serie televisiva de *Lupin*. De hecho, se cuenta que el propio **Steven Spielberg** declaró que la secuencia de apertura de *Cagliostro no Shiro* **es la mejor escena de persecución jamás realizada para el cine, tanto de animación como de imagen real.**

Aunque la versión animada de *Lupin* alteró un poco el nivel del manga original tanto en el aspecto gráfico –el estilo de **Monkey Punch**, se caracteriza por un expresionismo y un trazo irregular poco comunes en los manga– como en el del guión –el manga originario contenía frecuentes dosis de erotismo– ésta contribuyó a aumentar aún más la fama del personaje, y tras un intento frustrado en 1982 de crear una serie que iba a titulares *Lupin VIII*, sobre un descendiente del héroe, en 1984 la *TMSI* revivió de nuevo a nuestro ladrón con una tercera serie televisiva, que alcanzaría los 50 episodios.

También se reanudarían los largometrajes, apareciendo en 1985 el tercero, *Babilon no Ogon Densetsu (La leyenda del oro de Babilonia)*, y dos años más tarde el cuarto, y por el momento último, *Fuma Ichizoku no Inbo (El misterio de la familia Fuma)* el cual, aunque estaba previsto para aparecer en principio en forma de *OAV*, fué finalmente distribuido en las salas cinematográficas.

Desde entonces hasta la actualidad, **Lupin** ha conocido nuevas andaduras animadas, si bien en forma de "specials" televisivos, de los cuales se han realizado tres por el momento.

El más reciente de dichos "specials", *Lupin Sansei Napoleon no Jisho wo Ubae (Lupin III roba el diccionario de Napoleón)*, emitido en agosto de 1991, tiene la particularidad de que la acción de la película se inicia durante la mismísima Guerra del Golfo, demostrando que las hazañas de **Lupin**, pese a contener no pocos elementos fantásticos, saben al mismo tiempo estar conectadas a la realidad del momento.

Por cierto que la versión española de la serie está realizada a partir de la italiana –cosa que ha podido verificarse al estar los títulos de cada episodio en italiano–, la cual a su vez ha sufrido varios retoques respecto a la versión original, particularmente la supresión de algunas escenas "fuertes", con tal de hacerla más apta para un público occidental. Sin comentarios...aunque este eterno problema de la censura en las series japonesas podría sevir como tema para una futura ocasión, por lo que prometemos volver a hablar de él...

Un dato curioso es que en Francia, país natal del venerable antepasado del personaje, éste ha sido rebautizado como **Edgar**, ¿quizás porque en dicho país se consideró que **Lupin III** no constituía un descendiente suficientemente digno del **Lupin** original?

En cualquier caso, y tras pasar revista a la ya larga carrera de **Lupin**, cuesta trabajo pensar que ésta haya llegado a su fin, por lo que cabe esperar que nuestro caballeresco delincuente seguirá organizando nuevas artimañas para ir en pos de tesoros fantásticos, y burlar una vez más las fuerzas de la ley y el orden. Porque **Lupin**, pese a ser un personaje "fuera de la ley", nos es presentado bajo el prisma simpático del "bandido generoso", del que tantos ejemplos ha habido a lo largo de la Historia, desde **Robin Hood** hasta nuestro **Makinavaja**. Por ello, las aventuras de **Lupin** pueden observarse como una satírica y rebelde visión de un Sistema y un Orden menos justos y correctos de lo que en teoría aparentan. Es de confiar, pues, que a **Lupin** jamás se logrará "echarle el guante", mientras exista imaginación entre sus realizadores y entre sus millones de admiradores. ■



LUPIN EN VERSIÓN MANGA...



... Y EN VERSIÓN ANIMADA

FUJIO-FUJIKO: MANGA A DUO

En la historia mundial del comic, no han sido pocas las parejas de historietistas, ya sea formadas por un guionista y un dibujante, o bien compartiendo ambos cada una de las dos tareas. En el Japón, la más célebre de este tipo de parejas es la formada por **Hiroshi Fujimoto** y **Moto Abiko**, los cuales utilizan el seudónimo común de **Fujio-Fujiko.**

Fujimoto y **Abiko, nacidos respectivamente el 12 de Diciembre de 1933 y el 10 de Marzo de 1934, pertenecen a la generación de autores que, movidos por la influencia y el éxito de Osamu Tezuka,** consolidaron con sus obras la entonces joven industria de los manga, y a la que pertenecen , además de **Fujio-Fujiko,** nombres como **Reiji Matsumoto, Shotaro Ishimori, Fujio Akatsuka,** etc. De este modo, nuestro dúo publicó sus primeros trabajos en las páginas del mensual *Manga Shonen*, la pionera de las publicaciones compuestas íntegramente de manga, a partir de 1954.

Su primera creación se tituló *Thenhi no Tamachan (Tama el pequeño ángel); si bien hay que esperar hasta 1964 para ver aparecer la serie que los catapultaría definitivamente a la Fama: se trata de Obake no Q Taro (Q Taro el fantasma)*, nacido en Febrero de aquel año en las páginas del semanario *Shonen Sunday*, de la editorial **Shogakukan** en la cual han publicado la práctica totalidad de su obra y aunque fué cesado al cabo de tres meses, las protestas de los lectores de *Shonen Sunday* obligaron a hacer reaparecer al pequeño fantasma, que ya no vería más interrumpida su fulgurante carrera hacia el estrellato.

Q Taro, aunque es de color blanco como la mayoría de los fantasmas, posee unos brazos similares a aletas y unos labios gruesos que lo hacen parecer más bien a un pez; además, camina con dos patas y lleva tres pelos en la cabeza. Sus mejores amigos son los niños **Shota** y**Shinji**, con cuya familia vive. Las dificultades de **Q Taro** al intentar integrarse en la vida moderna japonesa dan pie a multitud de situaciones disparatadas, que lo han hecho convertirse en uno de los personajes favoritos de los niños japoneses. Así, en 1965 fué adaptado como serie de dibujos animados por la **Toei**, a la par que apareció simultáneamente en varios títulos infantiles de la **Shogakukan**, hasta el punto que el edificio de la sede de dicha editorial ha llegado a conocerse popularmente como el **edificio Oba-Q.**

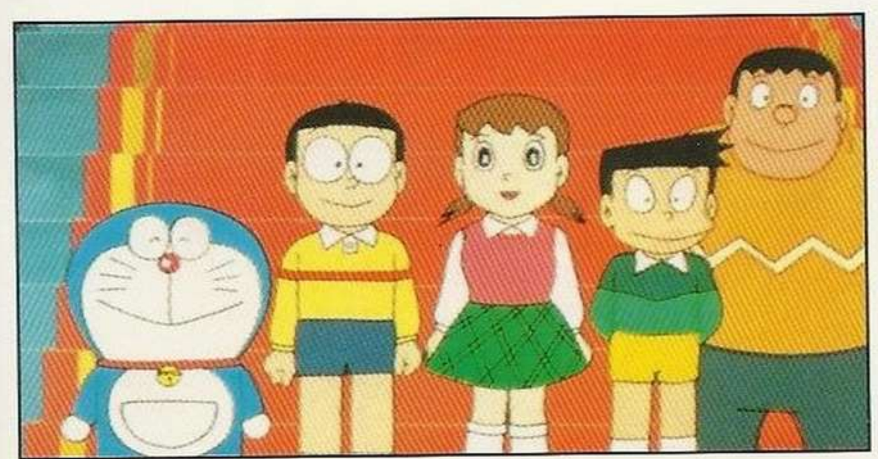
La popularidad de **Q Taro** sería tan solo superada por la otra gran creación de **Fujio-Fujiko**, el gato **Doraemon**. Aparecido en 1970, **Doraemon**, procedente del siglo XXIII, posee una enorme y redonda cabeza, sin orejas, así como un bolsillo en el vientre, como un canguro, del cual extrae los objetos más inesperados, incluyendo una hélice que acoplada a la cabeza o cualquier otra parte del cuerpo, le permite volar. Su historia comienza al surgir repentinamente de un cajón del escritorio del pequeño **Nobita**; resultaba que dicho cajón tenía el poder de trasladar seres u objetos a la cuarta dimensión. A partir de entonces, **Doraemon, Nobita** y los amigos de este último han vivido innumerables aventuras en universos fantásticos. Desde 1979 ha aparecido como serie de dibujos animados, ininterrumpidamente hasta hoy, totalizando cientos de episodios; además, cada verano se estrena película suya para pantalla grande. Sus recopilaciones en volúmenes, aparecidos en diversas colecciones editadas por la **Shogakukan,** suman decenas de millones de ejemplares vendidos; sin olvidar un inmenso aluvión de merchandising con su efigie y las de sus compañeros de aventuras.

Pero el talento creativo de **Fujio-Fujiko** no se ciñe tan sólo a estos dos personajes; otros productos de su creación son *Ninja Hattorkun*, o las andanzas de un pequeño ninja en los tiempos modernos, y cuyo protagonista está basado en un ninja que existió en la realidad, **Kenzo Hattori**; el niño-monstruo **Keibutsu Kun**, en cuyas peripecias se ve acompañado de versiones caricaturescas de monstruos célebres como **Drácula, Frankenstein** o **el Hombre Lobo; Parman**, un diminuto superhéroe; **Suzumo Roboketio,** un pequeño robot; **Pro Golfer Sari**, un jugador de golf, etc., aparte de otras numerosas creaciones. Como se puede observar, casi todos los personajes de **Fujio-Fujiko** son niños, animalitos o seres de corta edad; es así que ambos autores se han convertido en los máximos especialistas del manga destinado a lectores más jovenes, merced a la simpatía de sus personajes, así como al haber sabido imponerles un estilo gráfico redondo y atractivo, así como unos guiones dinámicos, exentos de violencia, pero también de ñoñeria. Además de poseer **Doraemon** y **Q Taro** sus propias series televisivas, la mayoría de los demás personajes del dúo han sido agrupados en un programa de una hora de duración, titulado *Fujio-Fujiko World*, donde han ido apareciendo rotativamente cada semana tres series diferentes.

La obra de **Fujio-Fujiko** también se extiende a los manga para adultos. Sin duda, su creación más destacable en este campo es *Manga Michi (El camino de los manga)*, de carácter semiautobiográfico, aparecido en 1978, y que describe el aprendizaje y los primeros pasos de un joven autor de manga, así como una biografía en comic sobre **Mao Tse-Tung**, de 1973. Incluso han llegado a ensayar el collage, mezclando dibujos y fotos, en *Parman no Hibi (Los días de Parman)*, versión para adultos de este personaje ya citado, aparecida en *Big Comic*.

En definitiva, el que **Fujio-Fujiko** figuren entre los autores más aclamados del Japón se debe no tan sólo a las cualidades ya mencionadas que saben imprimir a sus creaciones, sino asimismo a su capacidad para trabajar mucho y duro, como corresponde a todo buen autor de manga. Según **Fujimoto**, su propio récord de haber trabajado ininterrumpidamente durante más tiempo es de unas 72 horas, sin más pausas que para ir al lavabo, y durante las comidas, sirviéndose los alimentos con una mano y dibujando con la otra. Toda una proeza; de todos modos, reconoce haberlo hecho tan sólo en dos ocasiones.

Queda esperar, pues, que cualquiera de nuestras televisiones nos ofrezca alguna de las series basadas en los personajes de **Fujio-Fujiko;** de este modo podremos comprobar el porqué del impacto que sus creaciones han logrado despertar entre la "gente menuda" nipona. Un último detalle a aclarar: ¿qué parte del trabajo realiza cada uno de los dos autores al confeccionar las historietas? Pues, según ellos, es un secreto...



DORAEMON Y SU PANDILLA



FUJIO-FUJIKO

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

SHOTARO ISHIMORI: AUTOR PARA TODO

De la generación de autores de manga desarrollada durante los años 50, siguiendo los pasos del maestro **Tezuka**, y de la cual algunos nombres ya han pasado por esta **Sección**, destaca el nombre de **Shotaro Ishimori** –quien abandonó su verdadero apellido **Ishinomori**, al debutar como autor de manga, y lo ha recuperado recientemente; recuérdese la importancia que tiene en el Japón el modificar el nombre de uno al desear cambiar de rumbo en la vida de uno mismo–, no solo por haber producido una obra tan prolífica (se ha dicho que ha llegado a producir 500 páginas al mes), sino además por la gran variedad de temas que ha sabido cultivar a lo largo de su carrera, desde la ciencia-ficción hasta el manga histórico, pasando por el manga didáctico. Una carrera que, pese a durar ya casi 40 años, aún no ha concluído.

Nacido el 25 de Enero en el distrito de **Miyagi** (al norte del Japón), debutó en 1954, cuando todavía era estudiante, en la publicación mensual *Manga Shonen* con la historieta*Nikyu Tenshi (Ángel de segunda clase)*. Tras marchar a Tokyo e intentar convertirse en novelista, su verdadera ambición, fracasa en el intento y decide volver al dibujo. Su primer éxito, en 1959, fue *Kaiketsu Harimao*, serie bélica ambientada en Malasia. Tras lanzar diversas series más, en Julio de 1964 aparece en las páginas del semanario *Shonen King* el personaje que le dará mayor celebridad, *Cyborg 009*. Aunque no fue el primer manga sobre cyborgs-**Tezuka** había ya creado *Big X* en 1963, por ejemplo –sí fue de las series de ciencia-ficción más populares de los 60, antes de que, durante la década siguiente, **Reiji Matsumoto** se convirtiera en el líder de este género. **Cyborg 009** es en realidad **Joe Shimamura**, un delincuente juvenil capturado por **Black Ghost**, un sabio malvado que pretende crear una raza de guerreros del futuro. Convertido en un ser mitad humano, mitad robot, y dotado de los típicos superpoderes (super fuerza, supervelocidad, etc.) **Cyborg 009** acabará, sin embargo, rebelándose junto con los demás cyborgs creados por **Black Ghost**, contra su creador, y destruyendo la fortaleza del mismo. *Cyborg 009* fué adaptado como serie televisiva por la **Toei** a partir de 1965; la misma productora le dedicó dos largometrajes, *Cyborg 009 (1966)* y **Cyborg 009: Kaiju Senso (Cyborg 009: Duelo subterráneo**, 1967). El manga finalizó en 1970, siendo recopilado en catorce volúmenes por la editorial **Kodansha**.

En 1968 aparece otra de las series de mayor éxito de **Ishimori**, *Sabu to Ichi (Sabu e Ichi)*, creada para **Big Comic** y destinada a lectores más adultos, tratando de una pareja de detectives en el Japón del siglo XVIII. Con *Sabu to Ichi*, que además serviría de base para la primera serie televisiva de animación japonesa para adultos, así como con *Sondarotobochi,(La tapadera de paja redonda)* creada en 1975 también para **Big Comic**, sobre la vida diaria de un artesano que trabaja el bambú **Ishimori** se confirmaría como un especialista en el manga histórico, comparable a los grandes maestros en dicho campo como **Goseki Kojima** o **Sampei Shirato.**

Genma Taisen (Los guerreros Genma), aparecida en 1967, es otra de sus series de ciencia-ficción, esta vez adaptando como tema los **ESP** o seres dotados de poderes mentales paranormales, un subgénero posteriormente explotado al máximo, como se sabe, en el campo de los manga fantásticos. El grupo protagonista utilizaba sus poderes extrasensoriales para defender la Tierra de toda amenaza extraterrestre; fué recopilado en dos volúmenes y también tuvo adaptación animada.

Más recientemente, y de nuevo en una publicación para adultos, *Business Jump*, **Ishimori** ha publicado *Kurodaiku*, protagonizada por un joven e ingenuo hombre de negocios y sus andanzas en el desenfadado ambiente de las finanzas; la serie, exhibiendo una carga crítica sobre la superioridad de los valores materiales frente a los morales, posee además su dosis de erotismo, si bien tratada con delicadeza.

Siguiendo en el ámbito de los negocios, otra de sus últimas obras (de 1986) ha constituido un best-seller en su país y ha sido traducida a varias lenguas: se trata de *Manga Nihon Keizai Nyunon (Los secretos de la economía japonesa en manga)*. De carácter didáctico, sus más de 300 páginas presentan, a través de un grupo de jóvenes empleados de la empresa **Mitsutomo** (contracción de dos grandes compañías niponas, **Mitsui** y **Sumitomo**) y su evolución profesional, cómo ha logrado el Japón convertirse en un lider de la economía mundial. El volumen ha sido publicado en inglés –con el sugestivo título de *Japan, Inc.*– por la **California University Press** y en francés por **Albin Michel**. En 1989 ha iniciado un ambicioso proyecto: *Manga Nihon no Rekishi (Historia del Japón en manga)*, una colección que habrá de constar de 48 volúmenes de 225 páginas cada uno; asesorado por 50 historiadores, **Ishimori** cuenta con un equipo de diez asistentes para llevar a cabo la parte gráfica.

Como dato de última hora, y demostrando la valía que sigue teniendo este veterano autor para seguir lanzando nuevas creaciones, **Ishimori** ha realizado en 1991 *The Legend Of Zelda*, un comic encargado por **Nintendo**, basado en un videojuego de dicha firma y destinado al mercado USA.

Hemos citado tan solo las creaciones más notables de **Ishimori** ya que a lo largo de su carrera ha sido asimismo autor de *Mutant Sabu, Shonen Domei (La liga de los muchachos;* serie de ambiente estudiantil), **Bon Bon** (serie de humor), *Android V, Jinzoningen Kikaida (ciencia-ficción)*, etc., *sabiendo en cada caso, en función de la temática de cada serie y de la edad del público a la cual va dirigida, adaptar su estilo gráfico y el ritmo de la acción sin por ello abandonar su personalidad. Así, a un manga para público juvenil como Cyborg 009* corresponde un grafismo "redondo" y un ritmo dinámico, mientras que sus manga históricos para adultos poseen un diseño más minucioso y un ritmo más relajado. Todo ello viene a confirmar que **Ishimori** –perdón, **Ishinomori**– es ciertamente un **mangaka** (autor de manga) **para todo**, por lo que cabe esperar nuevas creaciones de su ya dilatada producción. ■



CYBORG 009



AUTOCARICATURA DE ISHIMORI

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

MANGA NOTICIAS II

De nuevo volvemos a ofrecer en esta Sección otro bloque de noticias recintes acaecidas en el mundo de los manga...

Nueva revista: V. Max.
en efecto, *V. Max* es el título de una publicación que se autodefine como **The Anime and Manga Newsletter.** De aparición bimestral, su número de páginas es bajo (24 por número), pero su presentación es cuidadísima, con portada a color, y su contenido más que interesante, cubriendo todos los aspectos del manga y la animación nipona. Hasta la fecha lleva cuatro números publicados, el último de los cuales contiene, entre otros artículos, una entrevista con **Seiji Horibuchi**, uno de los responsables de la línea editorial de **Viz Graphics**; un reportaje sobre *RojinZ*, la nueva película de **Katsuhiro Otomo** (que ya mencioné en DB nº 20) con su visión muy particular de la tercera edad en un futuro no muy lejano, así como otro artículo sobre *Record of Lodoss Wars*, la reciente serie de **OAVS** con temática heróic-fantasy, de gran éxito. Pese a la competencia,en el fandom USA, de una publicación de temática similar como es *Animag*, deseamos a **Chris Keller**, editor-inchief de *V.Max* y a su equipo, lo mejor para su revista. La subscripción por un año es de 10 dólares para USA; no indica tarifas para el extranjero, pero se puede conseguir en las principales librerías especializadas españolas. Su dirección: **V. Max, P.O. Box 3292, Santa Clara, Ca. 95055, USA.**

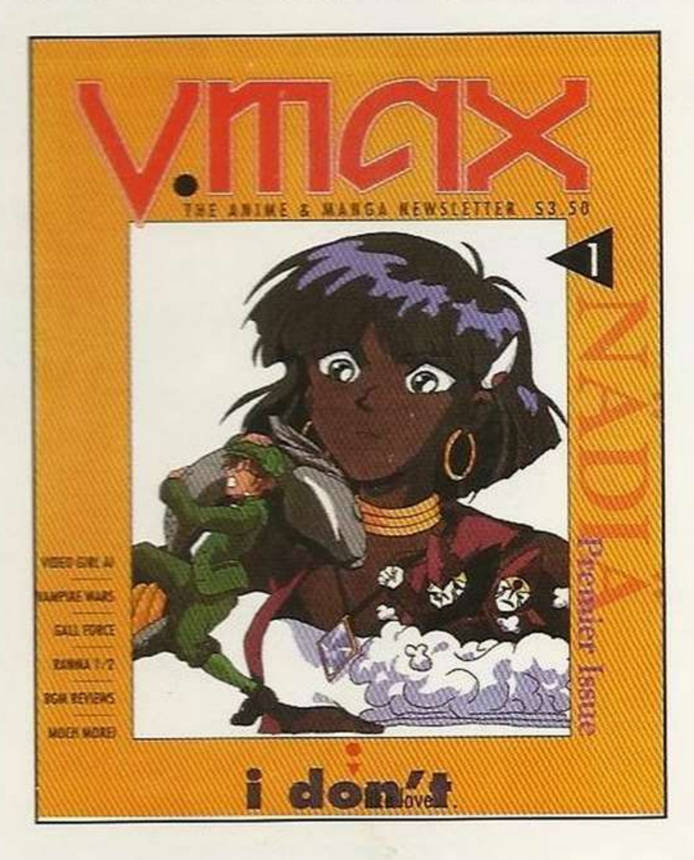
Así fue Hiroshima...
En el pasado **Manganoticias** (DB nº 27) hablábamos del **Festival Internacional de Cine de Animación de Hiroshima**, cuya cuarta edición se celebró el pasado agosto.
Durante los días 20 a 24 de dicho mes, la ciudad se convirtió en el punto de encuentro de la animación mundial, acogiendo retrospectivas y obras recientes de este tipo de cine, demostrando que los japoneses saben apreciar lo que se cuece en materia de animación allende sus fronteras. Gran Bretaña fué el pais estrella de la presente edición, con cinco de sus películas galardonadas, incluyendo el **Gran Premio** para *The Sandman*, de **Paul Berry**, una parodia del mito del ***hombre del saco*** hecha en animación de plastilina, ya premiada en otros festivales. Otro de los principales actos del Festival fué la exposición ***Animation Machine***, organizada por el *Centro Belga del Film de Animación*, que presentaba aparatos y juguetes anteriores a la invención del cine, creados para dar la ilusión de imágenes en movimiento.
Los actos estuvieron impecablemente organizados y alternados, siguiendo la mejor tradición de la hospitalidad nipona, con varios partys y otros eventos sociales. Todo ello hace esperar impacientemente, a los que han tenido ocasión de visitar el **Festival**, su siguiente edición, a celebrar en 1994.

Los 40 años de Astro Boy.
El veterano pequeño robot creado por **Osamu Tezuka** ha cumplido sus cuatro décadas de vida; si bien su primera versión había aparecido en 1951 con el título inicial de *Tenma Atom Taishi ("Embajador Atomo")*, no sería hasta 1952 cuando aparecería su versión definitiva como *Tetsuwan Atom ("Potente Atomo")*, en Occidente *Astro Boy*. Para conmemorar dicho aniversario, la **Tezuka Animatión**, controlada por los herederos del desaparecido decano de los autores de manga, ha anunciado una nueva película de *Astro Boy*. Sólo queda por ver si esta nueva andadura del personaje será realmente fiel a la creación original de **Tezuka**. Por cierto, ésta no sería una mala ocasión para desear que cualquiera de nuestras televisiones se decidiese a emitir la serie de *Astro Boy* (aunque de hacerlo, se emitiría sin duda la de los 80... la primera serie de los 60, pese a estar mucho más lograda, tiene el hándicap de ser en blanco y negro...)

Little Nemo: un estreno retardado.
Ha sido estrenado en USA el tan anunciado largometraje sobre *Little Nemo*, producido por ***Tokyo Movie Shinsha*** y codirigido por **Bill Hurtz** y **Masami Hata**, y en cuya prolongada realización han intervenido nombres como **Ray Bradbury** o **Moebius.** Lo curioso de dicho estreno es su retraso –cuyas causas no hemos logrado averiguar– ya que se trata de una película completada en 1989, y estrenada ese mismo año en Japón (su première europea tuvo lugar en Francia, en el marco del ***Festival de Annecy***). La cinta ha recibido tanto alabanzas como críticas negativas; ello se explica facilmente debido a que, pese a una animación muy elaborada, el diseño de los personajes y el guión pecan de una falta de fidelidad a la creación original de **Windsor Mc Cay.** Tal vez eso haya sido el motivo de su demora. Por si fuera poco, se ha rumoreado que **TMS** produciría seguidamente una serie televisiva basada en el mismo personaje. Como se suele decir en estos casos: si **McCay** levantara la cabeza...

Akira en video
Por fin, a pocos meses de su estreno en España, ha aparecido la edición en vídeo de la película puntera de la industria del anime, de la mano de **Record Vision.** Destinada a la venta directa, todo lo que podemos decir, pues, es: ¡corred a vuestro videoclub! Y esperamos que éste sea el primer paso, como ya he repetido en alguna otra ocasión, para que se nos ofrezcan en vídeo otras obras maestras de la reciente animación nipona.

Miyazaki en libros.
Y ya que hablabamos de eso mismo, de lo mejor de la reciente animación japonesa, vale la pena reseñar que ha aparecido en USA, a cargo de la editorial ***Tokuma***, la colección *Tokuma Magical Adventure Series*, que adapta en libro las grandes películas de **Hayao Miyazaki** (DB nº 24). Han aparecido tres títulos: *My Newighbor Totoro, Laputa: Castle in the Sky* y *Kiki's Delivery Service*. No se trata de una versión en comic, sino de adaptaciones en forma de libro de cuentos, ilustradas con fotogramas originales de las películas, con texto escrito aparte. Además de tratarse de libros muy apropiados para leer (en inglés, claro) en voz alta a los niños, para los anime fans constituyen una ocasión ideal para disfrutar la calidad estética de las imágenes de estos films. ■



SILENT MÖBIUS: POLICIAS Y DEMONIOS

Varias son las visiones del futuro que nos han presentado, particularmente en tiempos recientes, los manga: unos, fatalistas y apocalípticas, como *Akira;* otras, poéticas y utópicas (o casi), como *Appleseed.* Y a mitad de camino nos encontramos con una obra que mezcla el tema del futuro con las artes ocultas, los poderes paranormales y algo de humor: el resultado es *Silent Möbius.*

Esta obra apareció en 1988 en la revista *Comic Comp,* siendo su creador **Kia Asamiya**, al que se le debe asimismo *Gunhed,* adaptación al comic de la película del mismo título, así como las series *Dark Angel, Vagrant* y *Compiler.*

La acción de *Silent Möbius* tiene lugar en el Tokio del año 2023, cuando la capital japonesa está sufriendo una serie de extraños y sangrientos sucesos, denominados **Creature trap**; éstos se deben a que un grupo de seres demoníacos ha venido a establecerse en la Tierra. Dichos seres proceden del universo paralelo de *Némesis* y son conocidos como los **Lucifer Hawks (gavilanes de lucifer)**, quienes poseen, entre otros dones, el de adaptar una apariencia de humanos.

Con objeto de combatir estas fuerzas malignas es creado el grupo **AMP** (**Attacked Mystification Police**), un equipo de seis chicas, cada una con un talento especial, tan guapas como diestras en su lucha contra los **Lucifer Hawks**.

Rally Cheyenne, es la líder de la **AMP**, así como su fundadora. Discreta y poco habladora, posee amplios conocimientos sobre el universo de **Némesis** y sus habitantes. **Katsumi Liqueur,** es una de las componentes más llamativas del grupo: está provista de poderes sobrenaturales, heredados de su padre, que pone en funcionamiento a través de oráculos y otros rituales ocultos. Lleva en su cuello un medallón sagrado que constituye un enlace entre nuestro planeta y **Némesis. Kiddy Phenil**, a causa de un accidente causado por un criminal, posee un cuerpo cibernético que le dota de una potente fuerza. **Levia Maverick**, la más sexy de las seis, es la experta en informática y a menudo va acompañada de **Diew**, un robot. **Nami Yamiguno**, heredera de una dinastía de samurais, dispone de una gran soltura en el manejo del sable y en el combate, siendo además una amante de la pulcritud, por lo que a menudo se dedica a limpiar el local de la **AMP.** Finalmente, **Yuki Saiko** es la benjamina del equipo y posee poderes telekinéticos.

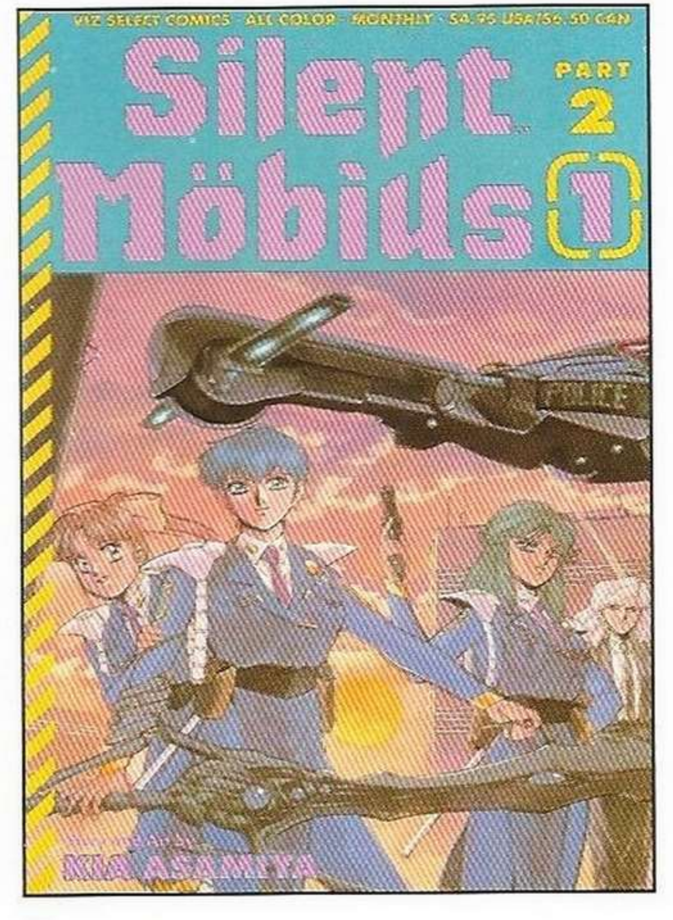
En cuanto a las máquinas, el principal medio de transporte de nuestras heroínas son los **Police Spinner**, vehículos individuales de 3 ruedas y 6,5 metros de longitud que permite ir a más de 800 km. por hora. El diseño de otros vehículos, armas, y ambiente arquitectónico en general de la serie muestra una evidente inspiración de *Blade Runner* y otros productos similares (lo cual no es un hecho aislado, ya que *Blade Runner* ha servido de influencia a otros manga de ambiente futurista, empezando, por supuesto, por *Akira*).

Como es obvio, el éxito de *Silent Möbius* ha motivado su adaptación a la pantalla, en forma de dos largometrajes. El primero fue estrenado el 17 de Agosto de 1991 y su acción, de hecho, es anterior cronológicamente a la del manga: se centra en la figura de **Katsumi** cuando ésta no era aún miembro de la **AMP**y, tras presenciar los primeros ataques de los **Lucifer Hawk**, descubre, aunque parcialmente, sus poderes especiales y reconoce el papel que le corresponde jugar en la lucha contra las fuerzas del mal. La secuela, *Silent Möbius 2,* tuvo su debut en Agosto de 1992 y prosigue la retrospectiva de **Katsumi**, revelando el motivo de su alistamiento en la **AMP.**

La recopilación en volúmenes, a cargo de la editorial **Kadokawa**, comprende un total de cuatro hasta la fecha; cada volumen posee cerca de 200 páginas y lleva 3 ó 4 historias completas. *Silent Möbius* ha conocido además una versión en forma de novela.

En cuanto a su edición USA, a cargo de la prolífica **Viz**, presentada en formato **Prestige,** tiene la particularidad de haber aparecido en color: el motivo de publicarlo así es acaso debido-unido al aliciente que pueda tener para el público USA a causa de la ya mencionada influencia de *Blade Runner* –a que se trata de un producto que puede resultar atractivo para un público más joven que el habitual, ya que la mayoría de los manga editados por **Viz** han estado destinados básicamente al adulto, y actualmente **Viz** está tratando de ampliar su público lector.

La coloración de la versión USA es a cargo de **Lea Hernández** la cual, como ya habíamos mencionado en otra ocasión, es hermana de los célebres **Jaime Y Gilbert Hernández** y ya había colaborado como retocadora en otras traducciones de manga para el mismo editor.



Así concluye nuestro repaso a la visión de futuro que nos ofrece *Silent Möbius.* Una visión que, contrariamente a lo que pueda parecer a primera vista, no ofrece simplemente las calles de una metrópolis devastada por las plagas de nuestra época y unos combates del bien contra el mal, sino asimismo la historia, o mejor dicho las historias, que hay detrás de cada una de las seis componentes de la **AMP**, con sus sentimientos, su vida íntima y su pasado. Así, puede comprobarse que *Silent Möbius* es un manga que posee elementos para todos los gustos: ciencia-ficción, artes ocultas, romance, humor... lo cual lo convierte en un producto, como ya hemos apuntado, susceptible de atraer a una gran masa de público. Así que, a la espera de que algún día se edite en España, lógicamente recomendamos echar mientras tanto un vistazo a su edición USA. Y cuando volvamos a pensar en lo que nos deparará el futuro, no podremos evitar el tener la seguridad de que si alguna amenaza procedente de un universo paralelo invade la Tierra, un intrépido grupo de seis chicas entrará en acción para poner en jaque a dicha amenaza... ■

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

UNA CONVENCIÓN DE ANIME EN PARÍS

Los pasados 19 al 21 de Diciembre se celebró en París la 2ª edición del **Trophée IDRAC**, consagrada básicamente a los juegos de rol, pero también con apartados dedicados a la informática, la novela y el comic de ciencia-ficción y... la animación japonesa.

Organizado por la asociación *Animarte* y la revista *Animeland* (ver DB nº 16), éste es el primer intento de crear una convención de anime en Europa (si exceptuamos el ya existente *Anime Day*, celebrado en la localidad inglesa de Sheffield) si bien ya en la 1ª edición del citado trofeo, celebrada el anterior mes de Mayo, el anime ya había hecho acto de presencia a través de varias proyecciones de vídeos.

El evento tenía lugar en los locales del **IDRAC**, una Escuela Superior de artes visuales. Lo primero que llamaba la atención era la presencia de stands representando a las principales librerías y tiendas especializadas en material japonés que hay en París: cualquier mangáfilo español se habría sentido en el paraíso, ya que dichos stands exhibían todo el merchadising imaginable de *Dragon Ball* –pero también de *Los Caballeros del Zodíaco, Johnny y sus amigos, Lamú, Bateadores, Juliette je t'aime*, y un largo etcétera–: calendarios, posters, compact-discs, maquetas, manga en edición original, bolígrafos, gomas de borrar, papel para cartas, reglas... Toda una gozada para el más acérrimo fan, a condición, claro está, de tener la cartera bien repleta. Por cierto que un objeto de *Dragon Ball* que sí faltaba allí, eran los pins: el que esto escribe había traído unos cuantos para el estand de *Animeland*; una vez puestos a la venta, el público francés se disputó por los mismos.

Paralelamente, e ininterrumpidamente durante toda la convención, hubo proyecciones en vídeo de numerosas películas de anime, incluyendo *Baoh, Bubble Gum Crisis, Macross: do you remember love? (Robotech: la película), Vampire Princess Miyu, Video Girl Ai*, varios episodios de *Kimagure Orange Road (Johnny y sus amigos), Dominion, City Hunter, Venus Wars*, etc., en versión original japonesa con subtítulos o con traducción simultánea.

El **plato fuerte** de la convención sin duda fue, el día 21 por la mañana, la proyección, en un cine de la capital, de la première europea de *Porco Rosso*, el último largometraje de **Hayao Miyazaki** (ver DB nº 24), estrenado en el Japón el pasado Julio. **Miyazaki** añade con esta cinta otra obra maestra más a su currículum, la cual relata las aventuras de un cerdo aviador y mercenario durante la Italia de los años 20, **Marco Porcellino**, que se ven enfrentado a una banda de piratas aéreos y a un arrogante y donjuanesco as de la aviación americano. Nada falta en esta historia: humor, romance, ternura –que no sensiblería–, acción... todo ello en un ambiente que retrata fidelísimamente la época en que tiene lugar, demostrando la pasión y el buen conocimiento de **Miyazaki** respecto a la Europa de anteguerra, y demostrando asimismo que para crear una obra de gran carisma no es necesario recurrir a una animación y una puesta en escena excesivamente detalladas y elaboradas, como es el caso de las recientes producciones de **Disney** y **Bluth.**

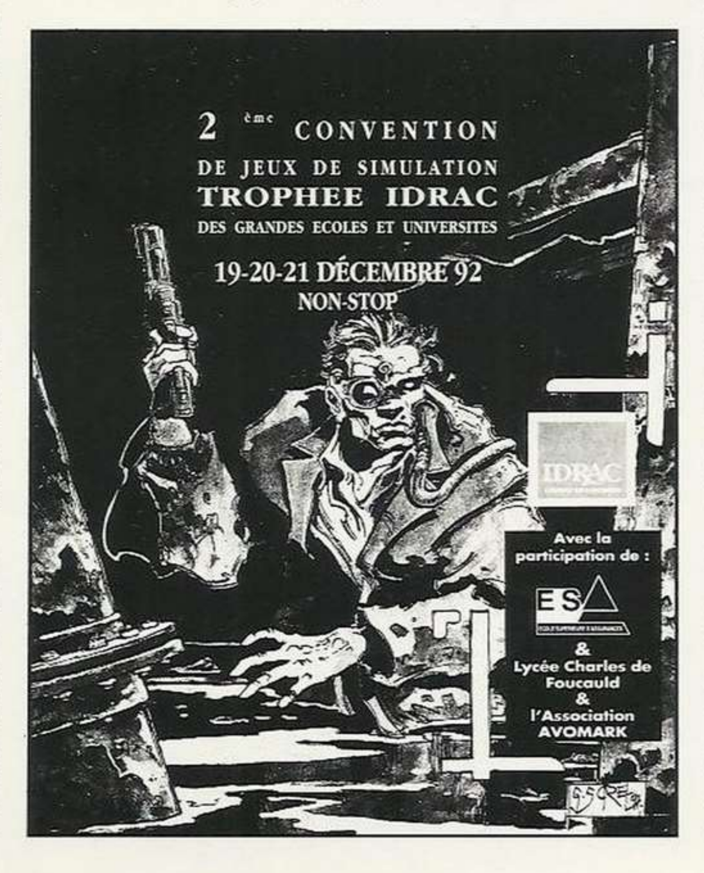
Un invitado de excepción a la convención fue el maestro **Moebius**, quien en el curso de una entrevista, manifestó su pasión por **Miyazaki** y la animación japonesa en general, alabando su manera de saber contar historias y de concebir una obra nada pretenciosa ni filosófica como *Porco Rosso*, así como su ya citada sensibilidad hacia la Europa de principios de siglo. De hecho, al mencionar la reciente coproducción USA-Japón de *Little Nemo* –en la cual el propio **Moebius** había colaborado– recordó que **Miyazaki** había realizado una secuencia piloto para el film, pero al desear el productor japonés que éste estuviera más orientado hacia el gusto del público americano, **Miyazaki** se retiró del proyecto. Al preguntársele a **Moebius** si él creía que, de no habérsele impuesto a los animadores japoneses la necesidad de amoldarse a la mentalidad USA durante la realización de *Little Nemo*, la película se habría alejado aún más –como ya lo estaba de por sí misma– del espíritu original de **Winsor McCay**, éste respondió negativamente: según él, **Miyazaki** y sus colaboradores eran capaces de reconstruir esta concepción del **mundo occidental desaparecido.**

Asimismo, al consultársele sobre su opinión respecto del momento actual de la animación USA, aseguró que **La Bella y la Bestia** y otros productos recientes de **Disney** y sus seguidores no eran de su agrado. Según él, la animación USA de hoy, se halla en una **era de putrefacción,** al seguir cayendo en un caricaturismo sistemático, en contraste con la claridad y simplicidad de los productos japoneses.

La convención culminó con un debate sobre la situación del manga y el anime en Europa, representando a Italia los responsables de la línea de manga de la editorial **Star Press** y a España un servidor. Se analizaron los problemas comunes a ambos países y a Francia, respecto a la censura de las series japonesas en la programación televisiva, y respecto a la puerilización de las mismas al estar integradas como material de relleno en espacios infantiles, con presentadores mediocres, cortes publicitarios, supresión de títulos de crédito, etc.

En definitiva, el balance de este primer intento de establecer una convención de manga y anime en el continente puede considerarse satisfactorio, no sólo por el hecho de poder adquirir todo tipo de mercancía relacionada con las series favoritas de uno, o la oportunidad de ver horas de proyecciones de anime, sino también por poder brindar la oportunidad de efectuar un repaso al estado del mercado europeo en materia de manga y a reflexionar sobre dicho estado. Y podemos asegurar que continuará: en Italia ya tienen prevista su primera convención sobre manga y anime para Abril, mientras que nuestro Saló de Barcelona albergará en Mayo al Japón como país invitado.

Con todo ello, se deduce que esta edición del **Trophée IDRAC** no ha sido un hecho aislado, sino una etapa más en la difusión y consolidación en Europa de los temas que nos ocupan. Mi enhorabuena, pues, a **Cedric Littardi** y el equipo de *Animeland* por la organización de esta convención, y mis deseos de que ésta crezca y se desarrolle en futuras ediciones. Ya que su posterior crecimiento puede servir de aliciente para que en España tengamos también, en un futuro no lejano, nuestra propia convención de manga y anime. ■



MÁS SOBRE "JOHNNY Y SUS AMIGOS"

La importancia y popularidad que ha adquirido la serie *Kimagure! Orange Road* (*Johnny y sus amigos*, entre nosotros) tanto en el Japón como en España, exige que, tras haber hablado de ella en el nº 28, le volvamos a dedicar otra entrega de **Manga Manía.**

En efecto, esta serie de 48 episodios (y no de 52, como señalé anteriormente por error) abarca más detalles dignos de interés que los que uno pueda imaginarse, empezando por el manga original en que está basada. Este, creado –como ya mencionamos– por **Izumi Matsumoto** para *Shonen Jump* en 1984 (y no en 1986, como también señalé equivocadamente), constituye la **opera prima** de dicho autor. Nacido en 1960 en la ciudad de Toyama, había marchado a Tokio con objeto de llegar a ser intérprete de rock'n'roll... para acabar conviertiéndose en autor de manga. Su estilo, titubeante en los primeros episodios de *Orange Road*, se hará progresivamente más sólido y maduro a lo largo de los 18 volúmenes de que se compone el manga. A destacar que, hacia el final de la serie, **Katsuhiro Otomo** colaboró como asistente en algunas páginas. Algunos episodios del manga fueron adaptados para varios capítulos de la serie televisiva, si bien la mayor parte del material historietístico no llegó nunca a conocer una adaptación para la versión animada.

En esta última, realizada por el **Studio Pierrot** –para la productora **Toho**, el diseño de los personajes está a cargo de **Akemi Takeda:** una ilustradora que cuenta en su haber con el diseño de series tan importantes como *Urusei Yatsura (Lum o Lamú)*, *Maison Ikkoku (Jukiette je t'aime)* o *Creamy Mami (el broche encantado)* *Patlabor*, etc. Su talento creativo ha motivado la publicación de un volumen, *Orange Road Illustrartion Triangle Labyrinth*, consistente en un portafolio de ilustraciones suyas a color con los personajes –básicamente femeninos– de la serie.

Al finalizar ésta su emisión televisiva en 1988, era lógico que sus fans exigiesen más. Es así como al año siguiente aparece en pantalla grande el largometraje *Ano Hi Ni Kaeritai (Quiero volver a ese día)* el cual, no obstante, presenta a los protagonistas de la serie bajo un prisma sensiblemente diferente respecto a la versión televisiva. El tono desenfadado de esta última versión se desvanece en la película; ésta se inicia con imágenes en blanco y negro, donde vemos a **Kyosuke** (**Johnny**) y **Madoka** (**Sabrina**) en la Universidad, pasando seguidamente al color, en una escena retrospectiva que tiene lugar cuando todavía estaban en el Instituto, durante un fin de curso; **Hikaru** (**Rosa**) planea participar en una obra de teatro organizada durante ese mismo fin de curso. **Hikaru** comete el error de abrazar a **Kyosuke**, lo cual provoca la ira de **Madoka** y el ruego de **Kyosuke** a **Hikaru** de que ésta cese toda relación con él. Con ello se destruirá el triángulo amoroso entre **Kyosuke** y las dos chicas, tan latente en la serie televisiva. Tras la escena retrospectiva, el fin llega con un regreso al blanco y negro, donde aprendemos el triunfo de **Hikaru** en la obra teatral y el que **Kyosuke** y **Madoka** han aprobado sus exámenes de ingreso en la Universidad. El film representa, pues, una ruptura total con la serie: el ambiente dramático y lento de aquel muestra el pase a adultos de los tres protagonistas.



Página de la edición italiana de "Orange Road".

También con posterioridad a la serie, se han editado varios OAVs que, respetan el carácter chispeante y desenfadado de la misma. El primero, *Shiroi Koibitotachi (Los amantes blancos)*, aparecido a principios de 1989, se desarrolla en un ambiente de esquí, y muestra a **Kyosuke** y **Madoka** participando en una carrera de descenso, y perdiéndose en una gruta, donde se enfrentarán al fantasma de una joven que, según una leyenda local, pulula por aquellos pagos. Conociendo los poderes extranormales de **Kyosuke**, cuesta deducir si se trató de un sueño o de realidad. El siguiente OVA, *Hawaian Suspens*, tiene lugar, como su título indica, en Hawai, y presenta el rapto de **Hikaru**, que ha sido confundida con la hija de un rey del petróleo, y el rescate de la misma por parte de **Kyosuke** y **Madoka**. Hasta la fecha, y aparte de los dos primeros OAVs citados, han aparecido un total de seis OAVs más, si bien la calidad de los últimos aparecidos ha ido decayendo un tanto en cuanto a diseño y animación. Parece difícil esperar una nueva tanda de episodios televisivos, por cuanto los personajes han llegado a un punto máximo del desarrollo de sus personalidades –valga para ello la maduración de los mismos en la versión en película– que impide divisar una posterior evolución de dichas personalidades.

Un detalle a destacar en la versión española de la serie: ésta –al igual que la mayoría de las series japonesas que se emiten por Tele 5– procede del grupo **Finnivest**, propiedad del magnate **Berlusconi**, y por lo tanto ha sido realizada a partir de la versión italiana. Ello se demuestra a través del título italiano de la serie, *E quasi magia, Johnny*, y de los nombres de los protagonistas (en la versión italiana, también **Kyosuke** y **Madoka** se llaman **Johnny** y **Sabrina**, si bien **Hikaru** no se llama **Rosa**, sino **Manuela**. Ello ya puede hacer sospechar que los cortes que ha sufrido la serie en Italia, también se habrán padecido aquí. No sólo se han liquidado escenas donde las chicas aparecen ligeras de ropa, o donde **Kyosuke** lanza una mirada un tanto intensa hacia los pechos de **Madoka**, sino que incluso dos episodios de los 48 existentes no han sido emitidos. No he podido comprobar si Tele 5 emitió o no, la totalidad de los episodios, pero si se repone la serie, me comprometo a verificarlo. Como ya había dicho otras veces, la censura en las series japonesas es un tema que tiene cuerda para rato y del que cabría ocuparse más detalladamente en una futura ocasión. Al menos, como consolación, los fans italianos pueden disfrutar desde hace poco del manga de *Orange Road*, traducido a su idioma y editado por **Star Comics,** la cual edita además la completísima revista de manga *Kappa Magazine*, así como el material ***Marvel*** en dicho país.

Esta edición, en volúmenes mensuales en formato de bolsillo y con una cuidada presentación y adaptación (y con una buena relación cantidad-precio: 136 páginas por 3.000 liras, unas 300 ptas.) sin duda causará envidia a más de un **orangeroadmaníaco** español, por lo que cabe esperar, si sois numerosos los fans de esta serie, que tal vez algún día podamos ver este manga también presente en nuestros quioscos. ¿Qué opina usted, señor **Redactor Jefe**?

MANGA EN... PELOTAS

No; no vamos a tratar de lo que imagináis. Esta vez, tras nuestro repaso a los manga sobre béisbol (DB nº 18), vamos a examinar los manga sobre otros deportes de pelota cuyo éxito ha consolidado al género deportivo como uno de los géneros clave del comic japonés.

Dejando aparte el béisbol como indiscutible reyu de los deportes de pelota en el Japón, el manga ha sabido sacar provecho de todos y cada uno de los demás deportes de competición, haciéndolos protagonistas de numerosas series de impacto, cuando en Occidente las historietas de tema deportivo son relativamente escasas en número y en trascendencia dentro del panorama mundial del comic.

Por supuesto, en ocasiones anteriores ya nos hemos referido a los esquemas en que suelen basarse los manga del género deportivo: el protagonista de este tipo de historias suele ser un jugador un tanto novato, que tras unos debuts vacilantes, y no pocos sacrificios, llega al final a convertirse en un gran experto del deporte en cuestión. Un esquema que, desde el punto de vista occidental, adquiere un cariz exagerado al tratarse de historias que fomentan la competividad al máximo y el conseguir la victoria a cualquier precio. Pero una vez más, no hemos de olvidar que este culto al deporte "al la japonesa" posee su base en el **bushido** o código de honor de los antiguos samurais. Como sus aguerridos antepasados, los deportistas nipones luchan –o mueren– por su propio honor y el de los colores que defiendan.

Tras el impacto de series de béisbol como *Kyojin no Hoshi (La estrella de los Gigantes)*, creada en 1966 por **Noboru Kawasaki**, otros manga sobre deportes de pelota saltaron en breve a la palestra.

Curiosamente, el fútbol, que en el Japón no tiene la reputación de "deporte rey" de que goza entre nosotros, tardó bastante en obtener manga de éxito a él dedicados; fué el voleibol el que conoció dicho honor con antirioridad, al debutar en 1968 *Attack no. 1*, creación de **Chikako Urano**, cuya versión animada, realizada al año siguiente por la TMS como serie de 104 episodios, pudimos ver en Tele 5 como La panda de **Julia**.

La elección del voleibol como tema de este manga no era casual, ya que el Japón, tras haber ganado la medalla de oro en voleibol femenino en las Oimpiadas de Tokio cuatro años atrás, conoció una gran fiebre originada por dicho deporte. Habrá que esperar hasta 1984 para ver otro manga sobre voleibol que conociese un éxito superior: se trató de *Attacker you!*, obra de **Shizuo Koizumi**, cuya versión televisiva (58 episodios realizados por el estudio **Knack**) también nos ofreció Tele 5 como *Dos fuera de serie*. Las hazañas de **Yu Hazuki (Juana)** animaron a las chicas japonesas a practicar el voléibol, hasta el punto de que llegó a prohibirse la reposición de esta serie, al crecer enormemente la demanda de inscripciones en los clubs de dicho deporte hasta alcanzar un tope máximo.

Es a principios de los 80 cuando surge el auténtico boom de los manga futbolísticos con la aparición de *Captain Tsubasa (Campeones y Oliver y Benji)*, creado por **Yoichi Takahashi** para *Shonen Jump*. Poco hay que añadir de los estragos que causó en nuestras tierras la adaptación animada (128 episodios; también se produjeron cuatro películas) de las "heroicidades" de **Tsubasa Ozora (Oliver)** y su equipo. Otras series sobre fútbol intentaron seguir las huellas de ésta, incluyendo *Ganbare Kickers!* (en Tele 5, *Supergol*), basada en un manga de **Noriaki Nagai**; o la más reciente *Free Kick* (en Tele 5, *Supercampeones*), no basada en manga alguno y co-producida entre **Ashi Productions** y la cadena del grupo **Berlusconi Reteitalia.**

El baloncesto no ha alcanzado tanta devoción como otros deportes en el Japón; acaso sea debido a que los japoneses rara vez alcanzan la alta estatura que se requiere para practicar este deporte. Sin embargo, demostrando que la estatura no lo es todo para triunfar en dicho deporte, en 1981 apareció *Dash!Kappei (Chicho Terremoto)*, cuya serie de 62 episodios, producida por **Tatsunoko** y difundida aquí por Antena 3, ha constituido sin duda una de las más populares entre los televidentes de esta cadena privada.

Más recientemente, y en un plano más realista, *Slam Dunk* ha constituido un nuevo éxito entre los manga sobre baloncesto, publicado en las páginas de *Shonen Jump*; aunque, por el momento, no ha sido llevado al anime, seguramente no tardará en hacerlo.

El fútbol americano, implantado en Europa desde hace relativamente poco tiempo, ya había logrado hacerse popular en Japón desde hacía años. Un manga célebre sobre dicho deporte es *Football Taka*, obra del ya citado **Noboru Kawasaki,** quien tras especializarse en los manga sobre béisbol, se marcaría otro tanto al plasmar en las páginas de esta serie escenas reveladoras de la espectacularidad y violencia que se le han achacado a este deporte. Creado en 1978 para *Shonen Magazine*, *Football Taka* no llegaría a conocer versión en anime.

Otros deportes de pelota que han obtenido sus manga incluyen el tenis, con *Ace o Nerae!* (literalmente, *conviértete en un as*; en Tele 5, *Raqueta de oro*), creado en 1973 por **Sumika Yamamoto**, que describe la ascensión de la joven tenista **Hiromi**; así como el golf, con *Pro golfer Saru*, personaje del prolífico dúo **Fujio-Fujiko** (ver DB nº 41), dotado de un grotesco rostro (**saru** significa **mono** en japonés) pero también de una gran habilidad en el manejo del palo de golf, y con *Ashita tenki ni naare (Mañana hará buen tiempo)*, del veterano **Tetsuya Chiba** (creador del boxeador Ashita no Joe), protagonizada por el bajito y regordete **Taiyo.**

Como puede verse, hay manga para todos los gustos deportivos. Y dejando de lado, nuevamente, las polémicas surgidas respecto a la obsesión competitiva y el ansia por escalar puestos y alcanzar el liderato que se le ha reprochado a estos manga, su trascendencia allende las fronteras del Japón exibe a todas luces el valor del deporte de competición, y la camaradería existente entre los integrantes de los equipos protagonistas de cada serie, como un **Lenguaje universal**, que alaba los logros que proporciona el trabajo en equipo. Y aquí podría establecerse una metáfora, ya que estas alusiones al éxito de los equipos deportivos, acaso sean un reflejo del propio éxito comercial de los manga, que de hecho son también –salvo contadas excepciones– productos **de equipo.** ■



CAMPEONES



CHICO TERREMOTO

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

EL EMPERADOR DE LA JUNGLA

El pasado 18 de Enero Tele-5 inició la emisión de una de las series decanas de la historia del anime, y al mismo tiempo una de las más emblemáticas creaciones del inmortal **Osamu Tezuka**: se trata de *El Emperador de la Jungla* o, en el original, *Jungle Taitei*.

Aparecida primeramente como manga en las páginas del mensual *Manga Shonen* en Octubre de 1950, un año antes de que **Tezuka** creara a su aún más célebre *Astro Boy*, la serie narraba la historia de un cachorro de león, **Leo,** hijo de **Panja**, el primer emperador de la jungla. Al ser matado el padre por los humanos, la esposa de éste es enviada a un zoológico europeo por barco; durante la travesía, la madre da a luz a **Leo** y le instiga a que abandone el barco y regrese a Africa entre los suyos, con tal de convertirse en el nuevo emperador de la jungla y reestablecer la paz y el orden entre sus habitantes. Tras ser adoptado por un muchacho japonés y vivir una temporada entre los humanos, **Leo** regresa finalmente a la selva africana para cumplir su mandato y aplicar sus vivencias anteriores para construir una sociedad justa y civilizada entre los demás animales y defendiendo la selva de aquellos humanos que desean hacerse con las riquezas que ésta alberga o de los animales más fieros que desean usurparle el trono a **Leo.**

La serie duraría hasta Abril de 1954, habiendo abarcado unas 640 páginas y siendo recopilada en dos volúmenes. Con *Jungle Taitei*, **Tezuka** pretendió no ofrecer meramente una historia de **animalitos**, sino una fábula que presentara una crítica social —como es frecuente en su obra— de las debilidades de la sociedad humana y sus esfuerzos por volverse más civilizada, interpretada por animales.

Por ello, no es de extrañar que **Tezuka** considerase a *Jungle Taitei* entre sus series favoritas, y que en la década siguiente, cuando su estudio de animación **Mushi Productions** inició su andadura con la adaptación televisiva de *Astro Boy*, **Tezuka** prefiriese dejar para más adelante el hacer una serie de anime sobre *Jungle Taitei*, cuando su equipo estuviese más capacitado para hacer un trabajo más elaborado. Así, en 1965, dos años después de que *Astro Boy* saltase a la pequeña pantalla, **Tezuka** contactó con la cadena estadounidense **NBC** —quienes ya habían adquirido los derechos de *Astro Boy* para emitirlo en su país— para presentarles su nuevo proyecto de serie, con vistas a obtener una financiación que le permitiera realizar una producción tan ambiciosa como él anhelaba.

NBC aceptó el proyecto, e incluso propuso que la serie fuera filmada en color (a destacar el hecho de que, con frecuencia, se suele considerar a *Jungle Taitei* como la primera serie de animación japonesa en color; en realidad, dicho mérito corresponde a *Dolphin Prince*, producida por la **Toei** y estrenada en Abril de 1965, seis meses antes que la serie de **Tezuka**). No obstante, también exigió a **Tezuka** varios cambios en su personaje: el manga original mostraba a **Leo** desde cachorro hasta que va haciéndose adulto, concluyendo con su muerte y la sucesión de uno de sus dos retoños como siguiente emperador de la jungla. La cadena americana exigió que la serie debía presentar únicamente a **Leo** como cachorro, ya que creía que presentar su progresiva maduración podría crear una falta de identificación para con el niño televidente. Aunque **Tezuka** llegó a preparar dos programas piloto, uno con **Leo** como cachorro y otro como león adulto, la **NBC** isistió en la primera versión.

Otros cambios con respecto a la versión original fueron convertir al protagonista en un **super-cachorro** que derrotaba a sus enemigos con facilidad y rebautizarlo, en su doblaje al inglés, como *Kimba The White Lion*.

Estrenada casi simultáneamente en USA y en Japón, la serie obtuvo un buen éxito en ambos países; si bien **Tezuka** seguiría sintiéndose insatisfecho por el tratamiento sufrido por su personaje, y en el otoño de 1966 una vez concluída la primera serie de 52 episodios, presentaría una secuela de otros 26, *Susume Leo!* (*"¡Adelante Leo!"*), donde el protagonista aparecía, por fin, en su edad adulta. Al no intervenir la **NBC** como coproductora en esta nueva serie, **Tezuka** pudo presentar a su creación como había pretendido al principio: como un ser maduro con los problemas propios de sus congéneres, que pudiera ser fácilmente herido por un humano u otro animal, lejos del desenfadado e invulnerable cachorro de la versión anterior. No obstante, la nueva serie obtuvo un éxito de público sensiblemente menor.

En 1966 se estrenó también una versión en película de largometraje de *Jungle Taitei*, que en realidad se trataba de tres episodios unidos de la serie televisiva; pese a ello, la cinta obtuvo al año siguiente el **León de Oro** al mejor film infantil en el **Festival de Venecia.** En España constituiría la primera serie de animación japonesa jamás emitida por TVE, al presentarla ésta en 1969 con el título traducido literalmente de su versión USA, *Kimba el León Blanco*.



Más recientemente, **Jungle Taitei** ha recobrado una nueva vida luego de la muerte de su creador, al ofrecer en 1989 la compañía por él fundada, **Tezuka Productions**, una nueva serie de episodios que en realidad se trata de un **remaque** de la original.

Pese a que, en la época en que realizó el manga por vez primera, **Tezuka** no pudo escapar a ciertos estereotipos al describir el escenario africano de la serie los mismos estereotipos en los que caería cualquier autor occidental tales como presentar a los indígenas de raza negra como seres caricaturescos, sádicos y supersticiosos (por lo cual, no han faltado quejas hacia la obra de **Tezuka** por los brotes de racismo en ésta y otras series), aunque éstos ya fueron cuidadosamente eliminados en la versión animada. Además de la crítica social ya citada que *Jungle Taitei* exhibe, vista con la perspectiva de hoy día, se puede hallar asimismo un cierto mensaje ecológico en la misma obra; un mensaje que nos habla sobre la protección de la selva y del medio ambiente en general.

Como posdata, es de destacar que la **Disney**, tras su **Aladino**, planea lanzar para fines de año *The King of the Jungle*, sobre una idea curiosamente similar a la de la serie de **Tezuka**: la historia de un cachorro de león hasta su maduración. Será interesante comparar ambas versiones, cuando esta última salga a la luz... ■

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

VIDEO GIRL AI: AMOR EN CINTA

Vivimos en plena edad de oro de la cultura del vídeo. Eso no resulta nada nuevo; tal vez sí lo resulte el descubrir que, después de ver pulular por las páginas de los manga numerosas chicas-robot, chicas-cyborg, chicas con poderes paranormales, etc., aparezcan ahora las...video-chicas.

Ese es el tema *Denei Shojo Ai (Video Girl Ai)*, un manga creado por **Masakazu Katsura** en julio de 1990 para *Shonen Jump*, y que recientemente ha llegado a su conclusión tras ser recopilado en trece volúmenes.

Katsura, también creador de *Wingman* (que, al contrario de lo que su título pudiera sugerir, no se trata de una serie de superhéroes al uso, sino de una historia sobre un universo onírico paralelo; también publicado en *Shonen Jump*), ha logrado con la presente serie dar un giro a los típicos manga sobre romances estudiantiles y los no menos típicos *triángulos amorosos* que giran en torno a éstos, merced a la peculiar entidad de la protagonista.

La aventura comienza cuando **Yota**, un torpe y tímido adolescente, con escaso talento para ligar, no consigue ganarse el amor de **Moemi**, una guapa compañera de clase. Durante un pequeño juego en el que cada cual ha de decir el nombre de aquel o aquella a quien ama, **Moemi** menciona, para desesperación de **Yota**, el nombre de **Takashi**, amigo de **Yota**. Éste rechaza el afecto que le tiene **Moemi**, la cual se marcha llorosa.

Yota, con el corazón destrozado por no haberse atrevido a consolar a la chica de sus sueños, regresa a casa; por el camino, descubre un videoclub, llamado **Gokuraku** (**Paraíso**), el cual no había visto anteriormente. Allí halla una cinta con el retrato de nuestra protagonista, en la cual dice: **Te voy a consolar. Yota** alquila la cinta, la pone en su aparato, y es entonces cuando **Amano Ai** cobra vida.

Amano Ai (**Ai** significa **amor** en japonés) es una **video girl** perteneciente a un **video universo**; ella y sus compañeras de especie tienen la capacidad de introducirse en nuestro mundo real a través de las cintas a las que pertenecen: al poner dichas cintas en marcha en el aparato de vídeo, las **video girls** saltan de la pantalla y cobran vida. Sin embargo, su vida es limitada, dependiendo de la cinta de donde hayan salido: entre uno y tres meses, según el caso. Dicha cinta debe estar en contínuo funcionamiento dentro del aparato durante el tiempo de vida de la misma; de lo contrario, la **video girl** desaparecería inmediatamente.

Aunque el objetivo primordial de **Ai** es consolar a **Yota** y lograr ayudarle a resolver su problema principal, en este caso ganarse el corazón de **Moemi**, lo cierto es que el problema llegará a agravarse aún más al enamorarse la propia **Ai** de **Yota**. Por otra parte, y para evitar mayores complicaciones, cuando **Yota** presenta a **Ai** a sus compañeros, la hace pasar por su hermana mayor, con tal de ocultar su verdadero origen.

Por si fuera poco, las reacciones de **Ai** y las demás **video girls** son controladas por el **video jefe**, quien no satisfecho con el comportamiento de **Ai** en la Tierra, envía otra congénere, **Video Girl Mai**, para liquidar aquélla; otros personajes que serán añadidos al **triángulo** son **Nobuko**, otra exnovia de **Yota** y **Natsumi**, antigua compañera de infancia de nuestro protagonista, la cual llega a defender a **Ai** de su fiera contrincante **Mai.**

Hacia el final de la serie, **video jefe** decide conceder una oportunidad a **Ai** para convertirse definitivamente en humana si consigue que ella y **Yota** logren manifestar mutuamente un amor verdadero el uno al otro, antes de la fecha de caducidad de la cinta...

Y no vamos a desvelar nada más de esta saga (la verdad, me gusta particularmente emplear el término **saga** para definir a los manga de larga duración; al menos, resulta menos peyorativo que **culebrón**); pese a que, de momento, no está prevista ninguna edición de *Video Girl Ai* fuera del Japón, tampoco sería cuestión de echar a perder el suspense si se diera el caso de que pudiéramos tener la ocasión de disfrutar el presente manga algún día, sea en español o en otra lengua.

Video Girl Ai ha sido llevada a la animación en una colección de 6 **OAVs** de 25 minutos cada uno, lanzados entre marzo y agosto de 1992, y que han logrado figurar entre los videos de anime de mayor venta del pasado año. Hay algo especial que debe justificar el gran éxito cosechado por *Video Girl Ai* tanto en su versión manga como en su versión anime, y no es tan solo la originalidad del concepto de la **video girl** que habita en un universo paralelo para trasladarse al nuestro o en saber aliar con habilidad el género fantástico ocn el del soap-opera (y, a nivel gráfico, la capacidad de hermanar el estilo detallado y dinámico que requiere el primero de estos géneros –ya dominado por el autor con *Wingman*– con el estilo romántico y reposado que precisa el segundo): en una época en la que, como ya hemos dicho, el vídeo invade cada vez más y más nuestras vidas cotidianas, siempre cabe el temor de que éstas se vuelvan cada vez más deshumanizadas a causa del aparato en cuestión; por todo ello, la paradoja de que **Yota** logre hallar el calor y afecto que no encuentra en el mundo real a través de una cinta de vídeo puede sugerir la advertencia de que nuestro mundo, el real, se está volviendo precisamente cada vez menos humano, y no es cuestión de que una cinta de vídeo tenga que sacarnos del aprieto.

Lo cual no nos impide imaginar, por supuesto de que, al igual que **Yota**, un atardecer en que nos sintamos **de capa caída**, nos encontremos con un videoclub cuya existencia ignorábamos, y que una vez allí descubramos una cinta con una chica guapa y la frase: **te voy a consolar** en la carátula...

Entonces sí, hay que tener mucho ojo: la próxima vez que alquiléis una cinta de vídeo, quién sabe si en su interior no se hallará cualquiera de las **video hermanas** de **Ai**... ■



LA SAGA DE GUNDAM (I)

Nos hallamos hoy ante una de las más complejas y dilatadas sagas que jamás se haya producido en la historia del anime; y no únicamente por su larga duración, conociendo un sinfín de secuelas, imitaciones y parodias, sino asimismo por la importancia capital que posee dentro del género de las series sobre robots, ya que *Mobile Suit Gundam* (o también *Kido Senshi Gundam*, en el original) rompió moldes dentro de dicho género al constituir la primera serie en la que se concedía mayor importancia a los humanos que pilotaban los propios robots, en lugar de otorgar el protagonismo a estos últimos; tendencia ésta que luego heredarían series como *Robotech* y *Patlabor*.

En efecto, cuando el 7 de abril de 1979 tuvo lugar el debut de la primera serie de *Mobile Suit Gundam*, los teleespectadores pudieron observar como, contrariamente a la moda iniciada a principios de los 70 con *Mazinger Z* y sus numerosos sucesores, los robots que allí aparecían ya no eran simples samurais metálicos invulnerables en lucha contra alguna amenaza procedente del espacio exterior, sino que tras de éstos había personas capaces de razonar y de sentir, involucrados en un conflicto que les enfrentaba a terrestres como ellos.

Esta primera serie-así como las sucesivas series, películas y OAVs que prolongaron la saga-fué realizada por la **Nippon Sunrise**, productora de otros éxitos como *Dirty Pair* (DB nº 34) y *City Hunter* (basado en un manga policíaco de gran éxito creado por **Tsukasa Hojo**, y del que hablaré más próximamente), contando con **Yoshikazu Yasuhiko** como diseñador de personajes y ocn **Kunio Ogawara** como **mecha designer** (diseñador de máquinas y robots); de hecho, fue en la presente serie donde apareció por vez primera este último crédito.

La acción tiene sus raíces a partir del hecho, durante la primera mitad del siglo XXI, de que al conocer la Tierra un exceso de población cada vez mayor, que motiva una corriente migratoria hacia las colonias espaciales –un total de siete, llamdas **Side**– situadas en asteroides que orbitan alrededor de nuestro planeta. En el año **UC 0062** (equivalente a nuestro 2108; la historia tiene lugar en la era **Universal Century** o **UC** iniciada en el año 2046 ó **UC 0001**, el filósofo *Zion Zum Deikun* declara la independencia de **Side-3**, la cual se convierte en la república de **Zion.** Siete años más tarde, **Zion** es asesinado por **Degwin Zabi**, quien se autoproclama duque y convierte la república en ducado. El gobierno federal terrestre niega al *Duque* y su familia la autonomía política, lo cual, unido al ansia de los **Zabi** de conquistar las restantes colonias, desembocará, en el año **UC 0079**, en una guerra civil entre el ducado de **Zion** y la Tierra. Es en medio de ese conflicto bélico cuando entra en acción el primero de los **Gundam:** en la colonia **Side-7**, una de las pocas que no ha sido conquistada por *Zion*, tienen lugar los primeros ensayos del robot prototipo **RX-Gundam**, ideado por el ingeniero **Tem Rei**; será el hijo de éste, **Amuro**, quien se encargará de pilotar la creación de su padre. El principal contrincante de **Amuro** es **Char Aznable**, quien además de ser un valeroso comandante de las fuerzas armadas de **Zion**, es un **New Type** –raza de humanos mutantes, dotados de poderes **ESP** (paranormales) y utilizados por el ejército de *Zion* para sus fines bélicos– si bien el conflicto, merced a *Amuro*, sus compañeros combatientes y el **RX-78 Gundam,** cuyas operaciones se desarrollan a bordo de la nave espacial de guerra **White Base** , acabará con una victoria terrestre.

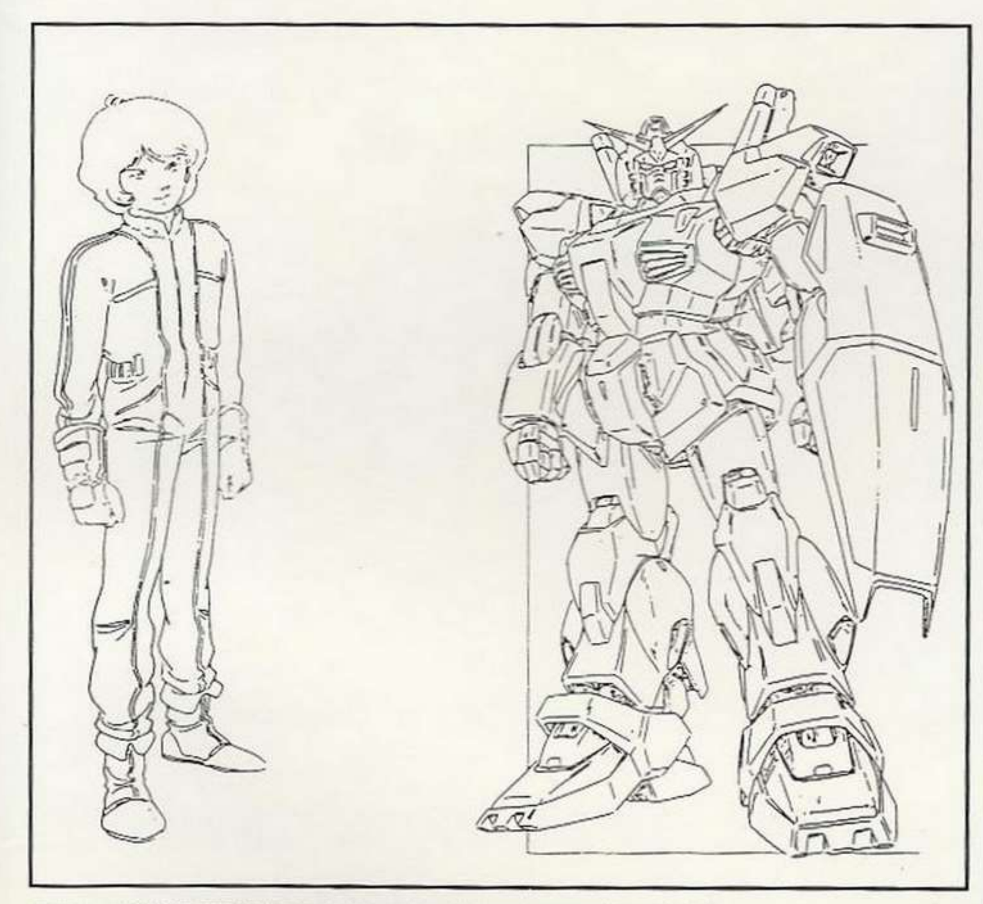
Mobile Suit Gundam concluiría tras 43 episodios. En 1981-2 aparecerían tres películas de largometraje que presentarían en otras tantas partes, un resumen de lo sucedido a lo largo de la serie, a base de utilizar imágenes de la misma.

Naturalmente, el éxito de la serie, de las tres películas, y del merchandising pertinente –en especial las maquetas de los robots, comercializadas por **Bandai** –originaría una segunda serie, *Mobile Suit Gundam Z*, emitida a partir del 2 de marzo de 1985 y con 50 episodios de duración.

La acción tiene lugar en esta ocasión algunos años después de la primera serie. El gobierno terrestre, para evitar un nuevo conflicto similar al originado por los **Zion**, crea el ejército de los **Titans**, cuyo objetivo es reprimir todo nuevo intento de rebelión en las colonias. Aunque aparecen buena parte de los personajes principales de la serie anterior (la mayoría de ellos, como **Amuro**, ya retirados de la vida combatiente), el héroe principal de ésta es **Camille Bidan**, perteneciente a la raza **New Type** y nativo de **Side-7**, siendo precisamente el piloto del nuevo prototipo **MSZ-006 Z-Gundam; Camille** se aliará al **AEUG** (**Anti-Earth Union Government**), un grupo político militar, fundado por el senador **Blex Forra**, que se opone a las directrices dictatoriales impuestas por el gobierno terrestre. Uno de los directivos del **AEUG**, el capitán **Quatro Bajeena**, resultará ser en realidad **Char Aznable,** el **malo** de la serie anterior, tomando las riendas del grupo al fallecer, asesinado por los **Titans**, su fundador. Más violenta y trágica que la anterior, esta segunda serie desembocaría en otra secuela más, aparecida en 1986.

El 1 de marzo de aquel año veía la luz *Mobile Suit Gundam ZZ* (¡algo que *Dragon Ball* no ha llegado a conseguir: ser rebautizado con dos zetas!); esta tercera serie, de 47 episodios, transcurre inmediatamente después de la anterior, en 1988; es entonces cuando los supervivientes del planeta **Zion,** bajo el mando de la familia **Zabi**, y tras instalarse en el asteroide **Axis**, convertido en fortaleza y rebautizado **Neo-Zion**, planean conquistar de nuevo la tierra; el protagonista de esta nueva entrega de la saga es **Judo Ashida**, el cual, alistado en el **AEUG** y pilotando el robot **ZZ-Gundam**, es también un **New Type**; finalmente, **Neo-Zion** será derrotado y la Tierra podrá vivir en paz... por el momento, claro está.

En el siguiente **Manga Manía** pasaremos revista a las siguientes producciones basadas en la *saga de Gundam*, así como a los diversos **spin-offs** (derivados) que inspiró. Por lo tanto... continuará la semana próxima. ■



CAMILLE BIDAN Y EL MSZ-006 Z-GUNDAM, PERSONAJES DE "MOBILE SUIT GUNDAM Z"

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

LA SAGA DE GUNDAM (II)

Pese a que *Mobile Suit Gundam ZZ* obtuvo una acogida menos entusiasta que las dos series anteriores, la aventura estaba lejos de concluir; así, el 12 de marzo de 1988 se estrena la película *Mobile Suit Gundam: Char's Counter-Attack*; al contrario que los largometrajes anteriores, se basa en una historia inédita, en vez de ser un refrito de la serie. La acción se sitúa cuatro años después de *Gundam ZZ*, volviendo a entrar en escena el protagonista y antagonista de la primera serie, **Amuro Rei** y **Char Aznable**; este último, reagrupando a los supervivientes de **Zion**, se convierte en el nuevo **Duque** de **Neo-Zion** y lanza un nuevo ataque contra el gobierno federal de la Tierra, lo cual motivará un nuevo encuentro con **Amuro**, quien ahora está al mando del robot **RX-93 Ny Gundam** (**Ny**, nombre griego de la letra ene, viene a constituir un juego de palabras entre dicho nombre y la palabra inglesa **new**).

Una nueva etapa de la *saga de Gundam* se abre en marzo de 1989 al aparecer la serie de seis **OVAs** *Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket*. Lo particular de estos nuevos episodios es que tienen lugar en el año **UC 0079**, al mismo tiempo que la primera serie, si bien nada tiene que ver con los personajes de esta última; la historia se centra en el grupo de asalto especial **Cyclops**, pertenecen al ejército de **Zion**, y cuya misión es destruir el prototipo **gundam RX-78 NT-1**. Los elementos de la acción es aquí presentada a través de **Alfred**, un niño de 11 años, quien se convierte así en espectador de las atrocidades de la guerra; de hecho, *War in the Pocket* constituye en tal modo la entrega más dramática y psicológica de la saga.

Habrá que esperar a marzo de 1991 para presenciar la siguiente entrega, esta vez de nuevo en forma de película de largometraje: *Mobile Suit Gundam Formula 91* efectúa un gran salto hacia adelante en el tiempo, situándose en el año **UC 0123**. Habiendo pasado ya a la historia el ducado de **Zion**, y fallecido **Char Aznable**, el papel de **malo** es retomado por la organización político-militar **Crossbone Vanguard**, cuyo objetivo es apoderarse de las colonias **Frontier**, un grupo de asteroides colonizados por **Side 4**. El protagonista es **Seabook Arno**, quien se ve enfrentado a la maligna organización cuando ésta ha raptado a su novia; lo irónico del caso es que el héroe ignora que la chica es en realidad nieta de **Meitza Ronah**, la líder de los **Crossbone Vanguard**.

Tan sólo el mes siguiente, abril, se iniciará la segunda colección de **OAVs**, titulada *Mobile Suit Gundam 0083: Stardust Memory*. Situada cronológicamente, como su título indica, tres años después de *War in the Pocket*, vuelve a introducir en la saga nuevos personajes totalmente ajenos a las entregas anteriores de la misma. El personaje central, **Kow Uraki**, es piloto en una base federal sita en Australia, la cual es atacada por un comando de **Zion**, que se apodera del robot **RX-78 GP-02 Atomic Gundam**, capaz de disparar proyectiles nucleares, para utilizarlo para sus propios fines. **Kow** deberá ir en pos del prototipo robado y destruirlo antes de que las fuerzas de **Zion** logren servirse de sus poderes nucleares.

En agosto de 1992 apareció la versión cinematográfica de *Stardust Memory*, utilizando el material ya aparecido en los **OAVs**, con el añadido de diez minutos de animación inédita utilizada para enlazar los diferentes episodios.

Es así como concluye –por ahora, evidentemente– *la saga de Gundam*, a la espera de que el equipo de **Sunrise** vuelva a sacar a relucir sus imaginaciones con tal de ofrecernos una nueva entrega de las crónicas de la era **Universal Century**, bien sea en forma de serie, de largo o de **OAV**.

Por supuesto, este repaso quedaría incompleto si no se citara hasta dónde ha llegado la influencia que *Gundam* ha ejercido en el campo del anime y del manga. Una versión manga de la primera serie fue ilustrada por **Kazuhisa Kondo** y publicada en dos volúmenes, editados por la propia **Banai: Makoto Kobayashi**, quien colaboró ocmo **Mecha designer** en *Gundam ZZ*, también realizaría manga basados en la saga; otro curioso derivado fue *Gundam Sentinel*, que no se trata ni de un manga ni de un anime, sino de... una fotonovela. Con guión de **Masaya Takahashi** y diseños de **Hajime Katoki**, la acción se sitúa en tre *Gundam Z* y *Gundam ZZ*. Y trata de cómo un grupo de extremistas perteneciente a los entonces moribundos **Titans**, se separa de éstos para convertirse en el nuevo equipo **New Decides**, lo cual moverá a las fuerzas del gobierno terrestre a enviar la Task **Force Alpha** con fin de liquidar al grupo rebelde. Publicado en 1988-9 por la revista sobre maquetas *Model Graphix* (y posteriormente recopilado en *Volumen*), *Gundam Sentinel* conocería una secuela publicada en esa misma revista en 1990, *Sentinel 0079*, cuya acción da un salto atrás al situarse en el año que indica el título.

Pero el producto más insólito de los generados por la **gundamanía** fueron, sin duda, las diversas versiones de *Gundam* en ***Super Deformed***, es decir, en un estilo grotesco a base de personajes diseñados con cabezas enormes y cuerpos diminutos; de hecho, existen varias versiones ***Super Deformed*** de algunos mangas famosos. En el caso de *Gundam*, la **Sunrise** ha producido diversos **OAVs**, a partir de 1988, presentando a los personajes de la saga en versión **SD;** mientras que, en manga, la editorial **Kodansha** ha presentado no pocas variaciones en torno a esta visión paródica de *Gundam: Gundlander*, por **Tatsuya Tomosugi;** *Hyper Senshi Gundam Boy*, por **Kunio Ogawara** y otros: *Tamaroid Cho C-Gundam*, por **Minoru Kamiya**, etc. Y naturalmente, faltaría aquí espacio para mencionar los videojuegos, maquetas de robots y vehículos, compact-discs con las bandas sonoras originales, volúmenes dedicados a recopilar las ilustraciones y bocetos de las diversas películas... y tantos otros artículos que ha inspirado tan compleja saga.

Pese a que, con posterioridad, otras series de robots hayan logrado desarrollar y hacer madurar aún más este género, haciendo que los primeros episodios de *Gundam* parezcan, vistos hoy día, un tanto desfasados, lo cierto es que no puede olvidarse que *Gundam* inició el camino hacia la maduración del género robótico. Un camino que, incluso si la *saga de Gundam* no llega a conocer nuevos avatares, permanecerá imborrable. ■



ANUNCIO DE "STARDUSTMEMORY"

SHULATO: LOS DIOSES SE HAN VUELTO LOCOS

El éxito alcanzado por *Los Caballeros del Zodíaco* ha motivado a que surjan otras series de anime sobre **guerreros de armadura** que vengan a representar versiones futuristas de seres o elementos de la mitología o la naturaleza. Es así como en 1988, dos años después del debut de *los Caballeros*, aparecía *Yoroiden Samurai Troopers;* esta producción de 39 episodios de la **Sunrise** (*Dirty Pair, Gundam*, etc.) tiene como protagonistas a un grupo de cinco guerreros, los **Samurai Trooper**, que representan cada uno a un elemento natural (agua, tierra, fuego, tierra y luz) y que defienden nuestro planeta de los poderes del demonio **Arago**.

Y no resulta acaso una casualidad el que recientemente Antena 3 haya emitido, casi coincidiendo en el mismo horario en que Tele 5 ofrece *los Caballeros*, la serie de la que hoy nos ocupamos: *Shurato, la Leyenda de la Esfera Celestial*... aunque en el doblaje-cosas de la fonética japonesa, la cual no diferencia la erre de la ele-se haya transcrito como *Shulato*. Lo que concede a esta serie un tono personal que la haga diferenciarse de otras series, aparentemente similares, de guerreros metálicos, es el hecho de estar basada en las mitologías hindú y budista, mientras que *los Caballeros* se inspiraba en las mitologías europeas. Pese a que la India se halla geográficamente más cerca del Japón que de Europa, lo cierto es que el folklore y la mitología hindúes pueden resultar tanto o más exóticos para los japoneses como para los occidentales. Y de ahí el explosivo cóctel, mezcla de dos ideologías, ambas orientales pero con notables diferencias entre ellas, que se ha llegado a elaborar con la saga de *Shulato*.

La serie, realizada por **Tatsunoko Productions** (*Robotech, Comando G, Chicho Terremoto*, etc.), debutó el 6 de abril de 1989 y constó de 38 episodios, mas una serie de **OAVs**. Basada en una idea original de **Go Mihara**, contó con **Takao Koyama** como director, quien previamente había colaborado en la **Toei** participando en *Dragon Ball* y *Dr. Slump*.

La aventura da inicio cuando **Shulato Hidaka** está participando en un torneo de artes marciales celebrado en Tokio. Durante un combate con su compañero **Gai Kuroki** como contrincante, aparece de improviso una esfera luminosa que engulle a los dos combatientes, siendo trasladados a un mundo paralelo llamado **Tenkukai**. El primer ser que **Shulato** encontrará en dicho mundo es **Lakshu**, una joven y grácil **Deva** –los **Deva** son los dioses buenos de **Tenkukai**, en oposición a los maléficos **Asura**– acompañada del diminuto dragón **Mi**; este último descubre que la hebilla del cinturón de **Shulato** es un **veda**, un símbolo sagrado que demuestra que nuestro héroe es en realidad uno de los ocho **Hachibuzu**, un grupo de guerreros del ejército de los **Deva**. De repente, aparece ante **Shulato** su fiel amigo **Gai**, vestido con una armadura metálica e, incomprensiblemente, deseoso de matar a **Shulato** con su espada. El **veda** de **Shulato** se transforma en otra armadura; una vez ataviado con ésta, prosigue el combate, hasta que otro **Hachibuzu** se interpone y rescata a **Shulato**, llevándolo al palacio de **Visnu**, la diosa líder de los **Deva**. Ésta le explica a nuestro protagonista que él y **Gai** son en realidad dioses **Deva** que habían sido enviados a la Tierra como herederos del Dios **Brahma**, y que ahora accababan de ser devueltos a **Tenkutai**, ya que el regreso de **Idoyku** se aproximaba. **Idoyku** es el nombre del planeta donde habían sido exiliados los **Asura** 10.000 años antes, tras ser derrotados por los **Deva**, pasado ese tiempo, **Idoyku** volvía a entrar en la órbita de **Tenkukai**, por lo que los **Hachibuzu** habían de estar listos y en sus puestos para el inminente enfrentamiento con los **Asura**. A partir de entonces, la odisea de **Shulato** se verá enriquecida con otros acontecimientos y personajes: un elemento básico en el argumento es el **soma**, la energía que da vida y fuerza a los habitantes de **Tenkukai**. El **soma** puede ser transformado en potencia física para ser utilizada en los combates; es más, el **soma** de dos o más guerreros puede combinarse para así multiplicar su poder conjunto.

Los ocho guerreros **Hachibushu** representan cada uno un animal, real o mitológico; así, **Shulato** es denominado el **León**, mientras que **Gai** recibe el apodo de **Lobo**; los restantes seis guerreros son el **Fénix**, el **Dragón**, el **Rinoceronte**, el **Unicornio**, el **Tigre** y el **Búfalo**.

El principal villano de la trama es **Indrahh**, el dios del trueno, un aliado secreto de los **Asura**, que posee además la especialidad de sembrar la discordia entre los **Deva**: llega a transformar a **Visnu** en estatua de piedra y acusa a **Shulato** como autor de dicho maleficio, incitando a los demás **Hachibushu** a que maten a **Shulato** para así salvar a **Visnu**. Aunque la inocencia de **Shulato** será demostrada, **Indrahh** continuará tendiendo trampas al grupo de guerreros, en ocasiones con la ayuda de **Nirihari**, llamado **el Ilusionista** por su capacidad para crear ilusiones que siembren confusión entre sus oponentes.

Una curiosidad en lo que respecta al uso de elementos de las mitologías budista e hindú en la serie es que algunos de éstos han sido modificados, acaso con objeto de otorgar un mayor dinamismo en la acción y hacer ésta más accesible al público occidental: así, los **Hachibushu**, quienes originalmente eran demonios hindúes transformados por **Buda** en centinelas suyos, son aquí un grupo de guerreros **Deva** y los más fieles guardianes de **Visnu** desde el inicio de los tiempos. Otro tanto sucede con **Indrahh**, el cual era según la mitología budista un ser celestial que residía en una montaña sita en el centro de la Tierra, en lucha con los demonios, en lugar de ser un miembro traidor del ejército de **Visnu**. Por otra parte, **Shulato** era originalmente uno de dichos demonios, en vez de ser el héroe principal de la presente versión.

En cualquier caso, **Shulato** viene a demostrar, al igual que hizo antes *Los Caballeros del Zodíaco*, cómo las diversas mitologías pertenecientes a las civilizaciones del pasado siguen resultando, tras decenas de siglos, aún hoy en día, una inagotable fuente de leyenda y aventura. Los dioses se han vuelto locos, para el placer de quien tenga interés en seguir sus hazañas. ■



SHULATO (EL SEXTO A PARTIR DE LA IZQUIERDA) Y DEMÁS PRINCIPALES PERSONAJES DE LA SERIE.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINE

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

RECORD OF LODOSS WAR: "HEROIC FANTASY" A LA JAPONESA

Ya hemos podido observar que, dejando aparte el gran número de series de anime que han estado basadas en un manga, otras han sido basadas en otras fuentes, como la novela o el juguete. En el caso que hoy nos ocupa, nos hallamos ante una serie de anime cuyo origen ha sido un juego de rol: *Record of Lodoss War*, o más exactamente en japonés, *Lodoss to Senki*.

Los juegos de rol, no introducidos en el Japón hasta tiempos muy recientes, han obtenido así una idónea **tarjeta de presentación** en tierras niponas gracias a esta creación de **Ryo Mizuno**. Nacido en 1963, **Mizuno** había ido elaborando paulatinamente, durante sus ratos libres cuando era un estudiante de instituto, los escenarios y personajes de lo que más adelante sería su exitoso juego de rol. Al unirse posteriormente a un club de jugadores, **Mizuno** adaptaría su fantástico universo para convertirlo en *Record of Lodoss War*, el cual vería la luz pública en 1986 cuando **Mizuno** y su club lo presentaron a los lectores de la revista *Computeek*, editada por **Kadokawa Shoten**.

El éxito fue instantáneo, y *Record of Lodoss War* implantó en el Japón la afición a los juegos de rol, inspirando además una colección de novelas, editadas por la misma **Kadokawa**, además de un juego de ordenador y, finalmente, una versión en anime, en forma de **OAV**.

Dicha versión se compone de 13 cintas de 30 minutos de duración cada una, aparecidas entre junio de 1990 y enero de 1992, siendo editadas por **Kadokawa Video** y contando con la dirección artística de **Hidetoshi Kaneko** y diseño de personajes de **Nobuteru Yuki**; ambos ya habían colaborado además en *Five Star Stories*, un reciente film fantástico de éxito.

El concepto y personajes de *Record of Lodoss War* presentan no pocas similitudes con los juegos de rol más populares de Occidente, como *Dungeons and Dragons* (*Dragones y Mazmorras*), o las obras literarias de los más célebres autores de heroic fantasy, como **J.R.R. Tolkien**; de hecho, **Mizuno** no ha ocultado cuáles han sido las fuentes de inspiración que le movieron a crear las *crónicas de la isla de Lodoss*.

Lodoss es apodada **la isla maldita** a causa de un conflicto entre dioses ocurrido en un tiempo inmemorable, enfrentando a **Faris**, dios de la luz, y **Faralis**, dios de la oscuridad. Su lucha motivó que todos los dioses fueran destruyéndose entre sí, quedando como últimas supervivientes **Kardis**, diosa de la destrucción, y **Marfa**, diosa de la Tierra. Antes de que ambas también acabasen por destruirse mutuamente, **Kardis** echó una maldición sobre un trozo de tierra, pero **Marfa** separó dicho trozo del resto del continente, formando así la isla de **Lodoss**.

Lodoss se compone de varios reinos, el más importante de los cuales es el **Reino Sagrado de Vallis**, situado en el centro de la isla, y gobernado por el rey **Farn**; además, se halla al sureste de la misma la pequeña isla de **Marmo**, donde falleció la diosa **Kardis**, por lo que **Marmo** está contaminada con sus poderes maléficos, y por eso constituye un refugio predilecto para delincuentes, además de estar gobernada por **Beldo**, el **Rey Oscuro**, principal villano de la saga.

El personaje central de *Record of Lodoss War* es **Parn**, un joven pero corajudo guerrero, cuyo máximo deseo es llegar a convertirse, al igual que su difunto padre, en un **Caballero Sagrado de Vallis**.

La acción se inicia treinta años después de que la isla de **Lodoss** se viese amenazada por las fuerzas del dios **Daemon**, las cuales serían derrotadas por un grupo de siete héroes, encabezado por el rey **Farn**; pasado ese tiempo, nuevas amenazas se ciernen sobre **Lodoss**, siendo entonces cuando será formado un nuevo grupo de seis héroes, de los cuales el ya citado **Parn** será el líder; los cinco restantes son **Eto**, un joven sacerdote y compañero de infancia de **Parn; Deedit**, una también joven (¡160 años!) chica elfo; **Gim**, un anciano pero sabio y habilidoso enano; **Woodchuck**, un desenfadado ladrón; y **Slayn**, un experimentado mago.

Otros personajes incluyen, además del rey **Farn**, ahora convertido en monarca de **Vallis**, la Alta Sacerdotisa **Nice**, cuya hija **Leilia** había sido raptada por **Karla**, la **Bruja Gris**, siete años antes del comienzo de la aventura, y naturalmente el perverso **Beldo** que, pese a que en su día formó parte del grupo de héroes que combatió contra el dios **Daemon**, durante el conflicto su alma cayó presa de las fuerzas del mal, pasando a ser después el gobernador de **Marmo**, siendo su principal objetivo conquistar todo **Lodoss**, para lo cual cuenta con **Hashram**, el **Caballero Oscuro**, líder del ejército de la pequeña isla.

Otro elemento clave en la saga son los **Cinco Dragones**: cuando la tierra de la magia desapareció 500 años atrás, un mago repartió varios elementos mágicos entre cinco dragones; cada uno de ellos guarda un objeto sagrado y cada uno reside en una zona determinada de la isla.

A destacar que la historia se inicia en realidad en el segundo episodio de la serie, ya que el primero funciona a modo de trailer, presentando a los protagonistas en plena acción, con **Parn** y su grupo de héroes ya formado, en busca de la bruja **Karla**, con objeto de rescatar a **Leilia**. Dicho primer episodio se sitúa cronológicamente entre los quinto y sexto. Por otra parte, aunque la serie esté basada en las novelas, únicamente han sido adaptadas la primera (episodios 1 al 8) y las sexta y séptima (episodios 9 al 13) de estas últimas, por lo que puede resultar un tanto costoso el seguir con facilidad la trama argumental de la serie de anime si uno no conoce a fondo las novelas.

Pese a este defecto, y pese también a que la saga y sus personajes no aportan grandes innovaciones por comparación a las obras maestras de la heroic fantasy anglófona, lo cierto es que *Record of Lodoss War* sí constituye una clara demostración de cómo los japoneses han sabido asimilar y manejar con habilidad temas hasta hace poco escasamente difundidos en su país como son la heroic fantasy y los juegos de rol. Por lo cual, sería recomendable para los fans de estos dos temas el atreverse a penetrar, cuando tuviesen ocasión de ello, en el universo de *Record of Lodoss War*; sin duda, les costaría después tener que abandonar dicho universo. ■



PORCO ROSSO: UN CERDO DE ALTOS VUELOS

Si hay un film de animación japonés que, después de **Akira**, esté actualmente calando hondo entre el público occidental, ése es sin duda el último largometraje de **Hayao Miyazaki** (DB nº 24), del cual ya había hablado más brevemente en ocasiones anteriores: me estoy refiriendo, cómo no, a *Porco Rosso* o, en su título original, *Kurenai no Buta*, que literalmente significa lo mismo, *el cerdo rojo*.

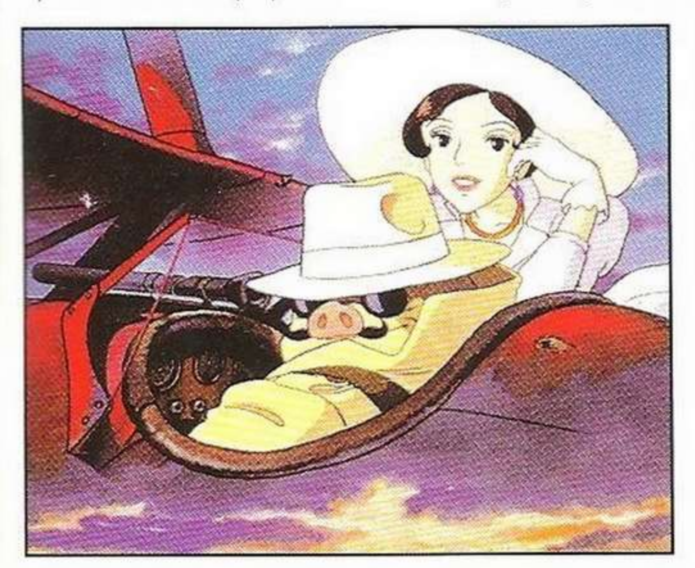
Esta realización del **Studio Ghibli**, el estudio fundado en 1985 por **Miyazaki** para la creación de sus propios films, fue estrenada en el Japón en Julio del pasado año, conociendo un gran éxito tanto a nivel de público –llegando a superar en taquilla a **blockbusters** como *Batman Regresa*– como a nivel de crítica. Es de reconocer que, pese a que los anteriores largos de **Miyazaki (Nausicaä, Laputa: Castle in the Sky, Totoro, Kiki's Delivery Service)** ya habían alcanzado el grado de películas **de culto** entre los fans del anime, apenas habían sido difundidos en Europa y USA, dejando aparte *Nausicaä*, cuya versión en inglés sufrió varios retoques en el montaje y los diálogos; y tal vez fue lo poco afortunado de dicha versión lo que limitó la difusión de las siguientes cintas.

Con *Porco Rosso* parece que las cosas están cambiando, ya que su exhibición reciente en diversos festivales y convenciones está haciendo presagiar que éste será el film que implantará definitivamente el nombre de **Miyazaki** en nuestras latitudes. Cabe preguntarse, pues: ¿qué es lo que *Porco Rosso* tiene de especial? Vamos a verlo por partes.

Porco Rosso está basado en un breve manga, La época de los hidroaviones, aparecido en 1989 en la revista sobre maquetismo *Model Graphix*; el propio **Miyazaki** elaboró el guión basado en dicha obra suya, aparte de dirigir el film. Ya habíamos mencionado la gran afición de **Miyazaki** a los aviones, los cuales juegan un papel esencial en el período histórico en que se desenvuelve la acción: la Italia de los años 20, en plena era de los pioneros de la aviación, y también en plena era turbulenta de entreguerras, cuando el fascismo comenzaba a expandirse en el país.

El protagonista, **Marco Porcellino**, es un piloto italiano con apariencia de... cerdo. ¿Por qué un cerdo? Al parecer, fue durante la I Guerra Mundial donde adquirió su aspecto porcino; mientras volaba en una escuadrilla con otros pilotos, durante una emboscada, sus compañeros perecen; **Marco** sobrevivirá a la masacre, pero inexplicablemente, su rostro cobrará la forma de un cerdo. A partir de entonces, se convertirá en un piloto mercenario **de alquiler**, cuyo refugio se halla discretamente situado en una tranquila cala de la costa adriática.

Es precisamente dicho refugio el escenario del inicio de la acción de la película: **Marco**, mientras reposaba, recibe un S.O.S. por radio; tiene que rescatar un grupo de colegialas en vacaciones que han sido raptadas por unos piratas aéreos; a bordo de su hidroavión de color rojo –de ahí su apodo de **Porco Rosso**– **Marco** rescatará a las niñas; tras esta misión **Marco** se dirige al bar de los aviadores, donde **Gina**, una encantadora **Starlet** trabaja como cantante. Entra en escena **Donald Curtis**, un arrogante norteamericano con aspecto de galán hollywoodiense (y cuyo sueño, precisamente, es convertirse en actor de cine), formándose entonces un conflictivo triángulo entre él, **Marco** y **Gina**. Poco después, al sufrir el hidroavión de **Marco** un ataque de los piratas, éste se dirige a la fábrica de aviones **Piccolo**, fundada por un antiguo amigo suyo. Allí conoce a **Fio**, una tozuda pelirroja de 17 años –con no pocas similitudes a **Nausicaä**– cuya máxima obstinación es llegar a ser una hábil piloto, rogándole con frecuencia a **Marco** que la enseñe; aunque éste se negará continuamente a ello, **Fio** tendrá su ocasión de demostrar su talento.



IMAGENES DE "PORCO ROSSO" POR HAYAO MIYAZAKI.

Además de sus disputas con los piratas aéreos y su rivalidad con **Curtis** –rivalidad que desembocará en el climax de la cinta, entre ambos personajes, en un duelo en el aire– **Marco** tiene también como oponentes a las fuerzas del orden de la Italia premussoliniana para quienes constituye un proscrito. Ello da lugar a otro de los elementos clave del atractivo del film; el aura de **antihéroe** que lleva el protagonista. No sólo el carácter modesto y sincero, relajado y discreto de **Marco** llama la atención, sino además el hecho de que no es un héroe perfecto e invencible, sino que en ocasiones puede salir malherido o necesitar que **Fio** o **Gina** le salven la vida. A este punto, uno puede sacar la conclusión de que los **cerdos** son en realidad los individuos y la sociedad que él ha de afrontar; él queda en definitiva como el más **humano** de los personajes.

Otro tanto a favor es la minuciosa fidelidad con que **Miyazaki** ha recreado los decorados y figuras de la Italia de los años 20; cosa que no resulta motivo de sorpresa, ya que el autor visitó especialmente el país para documentarse, una práctica común a sus obras anteriores: en 1973, al hacer de director artístico de la serie *Heidi*, viajó a Suiza para igual misión, y lo mismo hizo dos años más tarde al ejercer igual papel en *Marco*, desplazándose a Italia y Argentina; en 1985, para *Laputa: Castle in the Sky*, viajaría al País de Gales, donde sucede la acción de dicho film, para preparar la ambientación del mismo.

No faltan en *Porco Rosso* el humor –los piratas del aire tienen pinta de **brutos con corazón de oro**– ni los guiños al propio medio cinematográfico: durante una escena en la que **Marco** y **Curtis** están en un cine, la pantalla exhibe un dibujo animado de estilo **pre-Disney**, claro homenaje al **cartoon** de la época muda; mientras que las viejecitas del pueblo, arrugadas pero robustas, que ayudan a **Marco** y **Fio** a reconstruir el hidroavión, parecen sacadas de una cinta del neorrealismo italiano.

Estos son, pues, los ingredientes que han hecho de *Porco Rosso* la pelicula de animación japonesa que está actualmente dando más que hablar en Occidente. Un film que, aún constituyendo una alternativa al espíritu frenético y fatalista de **Akira**, gustará tanto a los que disfrutaron con al cinta de **Otomo**, a la par que reconciliará a los que desecharon esta última por su violencia. Cuando *Porco Rosso* sea visible en España, estoy seguro de que opinaréis lo mismo. ■

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

3x3 EYES: TRES OJOS PARA TODA LA VIDA

El concepto del **tercer ojo**, utilizado para describir un órgano de visión interna, el cual posee la capacidad de despedir energía psíquica, es un elemento que figura predominantemente en las mitologías hindú, budista y tibetana. Dicha energía es producida –por aquellos seres que tienen el privilegio de poseer dicho **tercer ojo**– en conjunción con una serie de elementos llamados **chakras**, de los que hay siete en el organismo humano, los cuales permiten generar dicha energía.

De este modo, dicho concepto ha dado origen a numerosos seres divinos o fantásticos en la mitología y el folklore de los pueblos de Extremo Oriente (por lo que no es de extrañar que exista un personaje dotado con un **tercer ojo** en las aventuras de **Son Goku**, concretamente **Teng-Ching-Hang**); uno de ellos se halla en la narrativa popular japonesa: el **Mitsume Kozo** o **niño de los tres ojos**, un pequeño fantasma con poderes extraordinarios.

Naturalmente, esta figura serviría de inspiración a varios autores de manga, tal como el maestro **Tezuka**, quien realizó de 1974 a 1978 *Mitsume ga Toru* (*Que viene el de los tres ojos*); su protagonista **Shalak**, es el descendiente de una raza que data de hace varios milenios. Llevando, evidentemente gran inteligencia y no poca astucia; cualidades éstas que pierde cuando se le tapa su tercer órgano visual con un parche.

Este mismo mito ha incitado asimismo a la creación del manga que hoy presentamos: *Sazan Aizu*, también conocido como *3 X 3 Eyes*.

Escrito e ilustrado por **Yuzo Takada**, apareció por primera vez en 1988 en el semanario *Young Magazine*, editado por **Kodansha**; publicado por entregas de unas 16 páginas por semana, la misma editorial se ha encargado de la posterior recopilación en tomos.

Su personaje central es **Pai**, una desenfadada jovencita que es la última superviviente de una raza de humanoides de tres ojos, los a **Sanjiyan Unkara**, que habitan en el Himalaya. La máxima aspiración de **Pai** es convertirse en humana, aunque no se explica el porqué de dicha aspiración. **Pai** entra en contacto por primera vez con los humanos al encontrarse con el **Dr. Fuiji**, un antropólogo y teólogo budista que pretende revelar al mundo que los **Sanjiyan** existen realmente, ya que son considerados como seres mitológicos. Antes de perder la vida en un accidente, el **Dr. Fuiji** le revelará a **Pai** que su hijo, **Yakumo**, puede ayudarla a hacer su deseos realidad, por lo que le aconseja que se traslade a Tokio para reunirse con él. Por consiguiente **Pai** abandona su Tibet natal para viajar a la capital japonesa. Una vez llegada a su destino, le roban todas sus pertenencias; será gracias a un encuentro fortuito con **Yakumo**, y con la ayuda de unos amigos **yakuza** del mismo, que **Pai** recuperará la mayor parte de su equipaje. **Yakumo**, quien desde la desaparición de su padre vivía solo, lleva a **Pai** a su casa a vivir con él.



No acabarán ahí los problemas de **Yakumo**: en uno de los objetos de **Pai**, su bastón, el cual no había sido recuperado, habita **Takuhi**, un monstruo amigo de la muchacha. Este, al verse libre, siembra el pánico por las calles de Tokio, hasta que ataca a **Yakumo**, sin saber que es amigo de **Pai**. Esta decide salvarlo mediante sus poderes, para lo cual ha de unir el alma de **Yakumo** con la suya propia; dado que al unirse el alma de un **Sanjiyan** con la de un humano, éste último se convierte en un **Wu**, un zombie indestructible e inmortal, eso es lo que precisamente le pasará a **Yakumo**.

No es hasta este incidente cuando **Yakumo**, quien hasta entonces había creído que lo de la muerte de su padre y el hecho de que **Pai** pertenecía a una raza humanoide (**Pai** ocultaba su tercer ojo bajo el mechón de su cabellera) era broma, comprende por fin la verdadera personalidad de su compañera y le promete firmemente que le ayudará a convertirse en humana.

A partir de entonces, comenzarán las investigaciones para cumplir el deseo de **Pai**: ella y **Yakumo** viajan a Hong-Kong para, según consejo del **Dr. Fuiji**, ponerse en contacto con el redactor-jefe de la revista sobre artes ocultas *Yogekisha*, quien era amigo del difunto doctor. Una vez allí, **Yakumo** conoce a **Ling-Ling Li**, la nueva redactora de *Yogenkisha*, la cual había ocupado dicho puesto desde que el anterior redactor, **Aguri**, había sido convertido en estatua de piedra. **Ling-Ling Li**, quien ha transformado la redacción de la revista en una especie de agencia de **cazarrecompensas**, le hace descubrir a **Yakumo** el secreto para hacer que un **Sanjiyan** se vuelva humano; dicho secreto reside en una estatuilla llamada **La Figura Humana**. Dicha estatuilla se halla en posesión de **Madame Huang**, líder de una secta **Sanjiyan** –y responsable de haber convertido al antiguo redactor de *Yogenkisha* en estatua– aunque nuestros héroes, al principio, ignoran tal cosa; de hecho **Madame Huang** pretende, al mando de su secta, anular el poder que tienen los **Sanjiyan** de conceder la inmortalidad, así como borrar la especie humana de la faz de la Tierra. **Madame Huang** solicita los servicios de *Yogenkisha* para que investiguen sobre la inexplicable muerte de su marido; lo cual, en realidad, es sólo una excusa para echar el guante a **Ling-Ling Li**, ya que ella sospecha que él ha estado espiando las actividades de su secta. Las cosas se complican cuando la secta se entera de que **Pai** pertenece a su raza, y cuando **Pai** i **Yakumo** logran hallar la estatuilla que buscaban, si bien ésta les es arrebatada por la secta... Así prosigue la desenfrenada carrera en pos del anhelo de **Pai** por llegar a ser, por fin, humana.

Además de haber conocido una adaptación en anime en forma de cuatro **OAVs** lanzados en 1991, *3 X 3 Eyes* ha sido ya traducida al inglés por **Studio Proteus** –el cual ha traducido también *Appleseed, Orion, Venus Wars*, etc.– si bien todavía no la ha publicado ningún editor USA. Cuando lo haga, a buen seguro numerosos fans desearán penetrar en el esotérico y terrorífico -especialmente ahora que films como *Drácula* han vuelto a poner de moda el terror fantástico- ambiente que ofrece este manga.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

EL MANGA DE OFICINISTAS: SAMURAIS CON CORBATA

Hemos comentado en otras ocasiones cómo los japoneses han sido capaces de producir manga en torno a los temas más inverosímiles, incluyendo aquellos basados en el mundo del trabajo o los oficios. Como nación que ha sabido ganarse la reputación de fuertemente industrializada gracias al gran apego al trabajo que tiene su población activa -y esto lo hemos podido comprobar en los autores de manga que han alcanzado la celebridad a fuerza de trabajar duro y prolificamente-, el Japón cuenta con numeros manga dedicados a los oficinistas o, como son llamados allí ***sarariman*** (del inglés **salary man**).

Naturalmente, en Europa y América, el tema del oficinista que suda para ganarse el pan de cada día, que ha de soportar a un jefe-ogro y que debe rivalizar con sus compañeros de trabajo en cuanto a ganancias económicas y bienestar material (coche, lavadora, televisor, vídeo...), había ya sido debidamente explotado en los comics, al tratarse de un tema común a todos los países industrializados... pero que en el Japón cobra una dimensión muy particular.

Fue en 1965, precisamente en medio de una época en la que el Japón se hallaba en plena expansión económica, cuando apareció la serie pionera de los *sarariman manga: Fuiji Santaro*, creado por **Sampei Sato** como tira vertical de cuatro viñetas, para el diario *Asahi Shinbun*. **Sato**, nacido en 1929, debutó como dibujante humorístico en 1953, mientras aún trabajaba en unos grandes almacenes en Osaka, experiencia esta última que acaso contribuyó a la inspiración para crear su posterior tira. El protagonista de la tira es un hombrecillo que actúa en la misma bien como centro de la acción, bien como observador de la misma, la cual ofrece una visión absurda de la vida burocrática, exhibiendo los tópicos que constituirían la regla en los demás manga sobre oficinistas: el jefe, el uso de transportes públicos para ir al trabajo, la relación del empleado con su familia, las reuniones con los compañeros en el bar, etc. *Fuiji Santaro* abriría camino, pues, a toda una sucesión de manga burocráticos.

Siendo un tema destinado claramente a un público adulto, los *sarariman manga* han aparecido básicamente en la prensa diaria, pero también en semanarios de actualidad y, al implantarse estos desde finales de los 60, en las revistas de manga para mayores.

También a nivel gráfico, la creación de **Sato** ha marcado las pautas a seguir por los dibujantes de este género, imponiendo un estilo grotesco y esquemático, sin apenas fondos, en contraste con el detallismo de los manga **realistas**.

Asimismo es corriente el caso, como ya se ha visto con el autor citado, de que los creadores de manga sobre oficinistas se inicien como dibujantes cuando ya han alcanzado la madurez y ya han tenido experiencia en el campo laboral, experiencia que -como en el caso de **Sato**- plasman en sus historietas. Así, otros ejemplos son **Shuhei Nishizawa**, quien primero trabajó en una compañía minera, siendo luego creador de *Hana no Mi no Aru Tsutomenin* (*El trabajador con forma y substancia*); **Hosuke Fukuchi**, autor de una tira con un protagonista llamado precisamente **Hosuke-kun** (*El joven Hosuke*), había sido un estudiante de la prestigiosa Universidad **Kaneda**, lo mismo que **Shunji Sonoyama**, a quien se le debe el desmadrado *Hana no Kakaricho* (*El jefe de oficina en su apogeo*), y que **Sadao Shoji**, padre de *Sarariman Senka* (*Cursillo para asalariados*), en el cual, a través de entregas de unas tres páginas, un grupo de oficinistas es introducido en los aspectos más insólitos de la burocracia de hoy en día. Otros ejemplos de *sarariman manga* incluyen el regordete y gafudo **Tanaka-kun**, de nuevo un caso de personaje basado en el propio autor, **Hiroshi Tanaka**, o *Sarari-kun*, obra de **So Nishimura**.

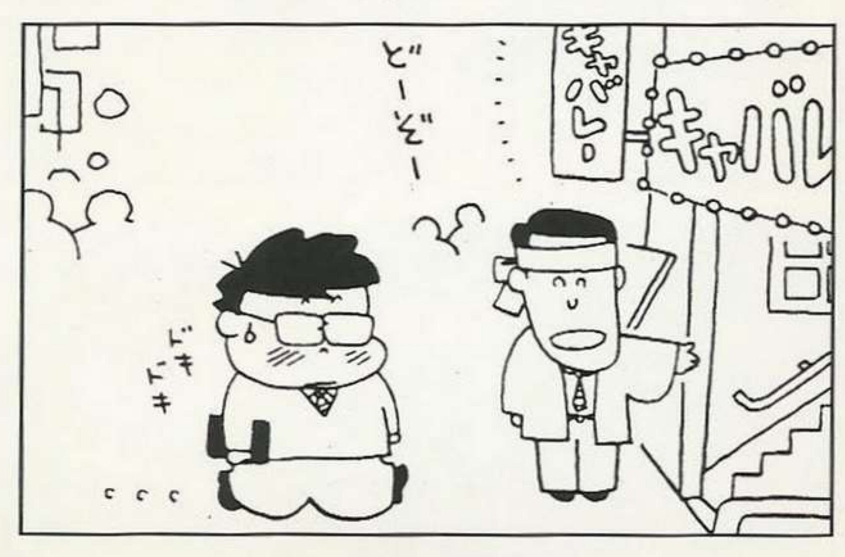
Pese a que el protagonista de este género ha sido, como a ocurrido en otros géneros, prácticamente invariablemente masculino durante años, recientemente han aparecido series como *OL Shinkaron* (*Heroinas OL*; **OL** es abreviatura de *Office Lady*), creación de **Risu Akizuki** desde 1990 para *Comic Morning*, donde las protagonistas son un grupo de empleadas en la oficina de una típica compañía japonesa. Como la mayoría de los demás manga de este género, sus anécdotas se desarrollan en tiras verticales, a razón de siete por número.

Con el tiempo, los manga sobre oficinistas han roto los límites del gag autoconclusivo, para ampliar su campo de acción a historias de larga duración; uno de los primeros ejemplos fue *Tsuribaka Nishi* (*Diario de un loco por la pesca*), realizado por **Juzo Yamasaki** (guión) y **Kenichi Kitami** (dibujos) a principios de los 80 para *Big Comic*, sobre una compañía cuyo presidente, evidentemente, compagina su labor oficinesca con la pesca como hobby; la parte gráfica abandona aquí el estilo esquemático para pasar a un estilo elaborado y semi-realista; lo mismo se puede decir de *Top wa ore da!* (*Hacia la cima*), obra de **Tori Kazuyoshi**, sobre un equipo de vendedores de una compañía automovilística.

Ya pasando al estilo puramente realista, anteriormente tuvimos ocasión (DB nº 42) de revisar el manga didáctico Los secretos de la economía japonesa en manga, de **Shotaro Ishimori**. pero la muestra más notable, de reciente éxito, de *sarariman manga* realista la tenemos en *Kacho Shima Kosaku* (*El jefe de sección Kosaku Shima*), escrito e ilustrado por **Kenshi Hirokane** desde 1985 para *Comic Morning*. El manga, además de narrar las vicisitudes del joven **Shima** en la empresa de electrodomésticos donde trabaja, exhibe asimismo sus ratos de ocio y sus relaciones con el sexo femenino, paralelamente a la evolución de su empresa, la lucha por la escalada de puestos de importancia por parte de sus empleados, y la expansión de las misma allende las fronteras del Japón.

Pese a la crisis económica que actualmente está imperando a nivel mundial, y de la que incluso el Japón parece no librarse, lo cierto es que los *sarariman manga* parecen seguir destinados a reflejar aún hoy día, como han venido haciéndolo durante casi tres décadas, las crónicas cotidianas de estos **samurais con corbata** quienes, al contrario que sus antepasados, utilizan pluma en vez de espada. pero como el refrán dice, a veces la primera puede ser más fuerte que la segunda... ■





ALITA: QUÉ DIFÍCIL ES SER ÁNGEL

Entre la nueva hornada que **Planeta De-Agostini** tiene incluída en su programa de colecciones de manga para el presente año, es de destacar la inclusión de *Battle Angel Alita*, serie de género fantástico que nos llega avalada por la buena acogida que ha conocido a través de su edición USA, a cargo de la infatigable **Viz.**

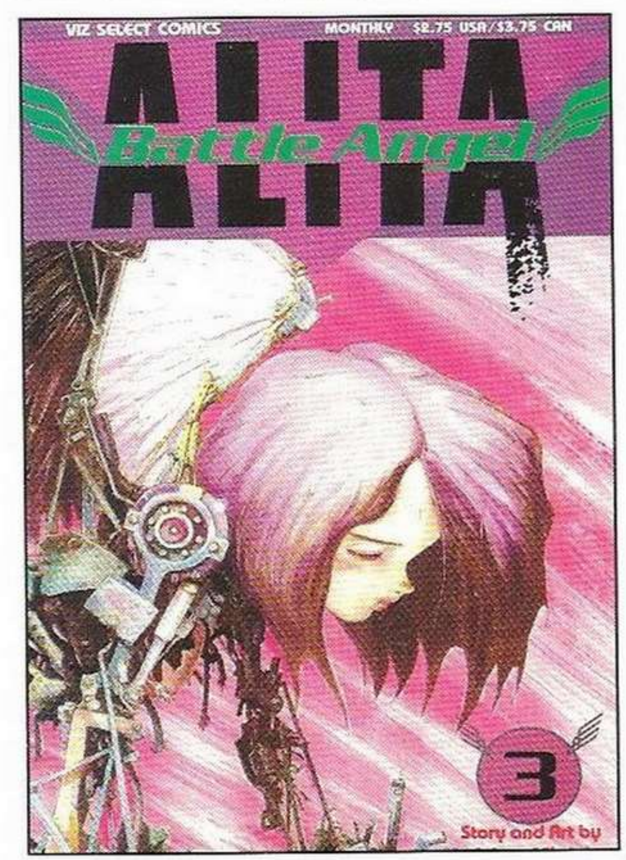
Este manga, que en su versión original se conoce como *Gun's Dream*, es obra, tanto en guión como en dibujo, de **Yukito Kishiro**, habiendo sido publicado inicialmente en el Japón en la publicación quincenal *Bussiness Jump*, destinada al público joven-adulto y editada por **Shueisha,** la cual ha asegurado también la recopilación en tomos –cuatro en total– de la misma.

Battle Angel Alita trata de un tema muy apreciado por los autores de manga fantástico; los **cyborgs**, situándolo en un escenario futurista que, pese a no estar exento de violencia, parece hallarse más cerca del ambiente relajado y seudoutópico de *Appleseed* que del ambiente fatalista de *Akira*. **Kishiro** da aquí una nueva dimensión a uno de los sueños más antiguos de la humanidad: el poder crear vida. Un sueño cuyo más conocido ejemplo es el del **Dr. Frankenstein**; al igual que el protagonista de la novela de **Mary Shelley**, en el presente manga el joven mecánico **Daisuke Ido** también anhela dotar de un alma a un cuerpo inerte. Pero **Daisuke** no tiene nada que ver –como tampoco, de hecho, el propio **Frankenstein– con el estereotipo del sabio loco**; él es un hombre sensato que desea con su creación, **Alita**, producir un ser capaz de engendrar sentimientos en un mundo donde estos últimos son casi inexistentes.

La acción tiene lugar en **Tiphares**, una ciudad que flota en el aire y cuyos habitantes se dividen en dos grupos: los **haves (tienen)**, la clase privilegiada, que vive encima; y los **have nots (no tienen)**, que residen debajo, junto al depósito de chatarra, donde tanto **humanos** como **cyborgs** tienen que hurgar para sobrevivir.

Daisuke, especialista en reparar **cyborgs** y **robots**, halla un día en el depósito de chatarra los restos de una **chica cyborg**, cuyo cerebro ha permanecido, al parecer, unos 300 años en hibernación. **Daisuke** logra revivirla y recomponer su cuerpo. Al no recordar, por el momento, nada de su pasado, **Daisuke** bautiza a su figura revivida como **Alita**, en espera de averiguar algún día su verdadera identidad.

Sin embargo, algunos días después, a causa de un malentendido a través del cual **Alita** cree que **Daisuke** se dedica de noche a cometer asesinatos, ésta decide rebelarse contra su progenitor y **volar con sus propias alas**, abandonando a **Daisuke** para convertirse en una cazadora de recompensas, labor esta última que también es precisamente la que cultiva **Daisuke**, y no la de asesino, por la noche.



Cual metáfora del niño que efectúa su paso a adulto y que abandona la **edad de la inocencia, Alita** decide así vivir su propia vida, rompiendo las ilusiones de **Daisuke**, quien aspiraba a hacer de **Alita** un ser dulce y no violento... aunque manteniendo, en el fondo, su **corazón de ángel.**

Ello será tan sólo el principio de los problemas para **Alita,** ya que seguidamente se verá enfrentada a **Makaku,** un perverso **cyborg-demonio** ávido de absorber cerebros, que en su primer enfrentamiento con **Alita** le destruye buena parte de su cuerpo, incluyendo un brazo, hiriendo también a **Daisuke. Alita** se dispondrá a vengarse de **Makaku**, para lo cual **Daisuke** la convertirá en un ser mucho más adecuado para el combate.

Hasta aquí el inicio del argumento de esta serie; a este punto, podrían rebuscarse otras metáforas en el mismo: el depósito de chatarra de **Tiphares** podría simbolizar un monumento a la absurdidad del ser humano en su afán por avanzar más y más tecnológicamente, originándose como consecuencia de dicho afán la creación de esa **clase baja** que ha de conformarse con las migajas sobrantes del supuesto **bienestar tecnológico**.

En cuanto al intento, por parte de **Daisuke**, de elaborar un ser que sepa desarrollarse como alguien que albergue amor y bondad en su corazón, justamente en un universo donde la hostilidad y la violencia son moneda corriente, parece dar a demostrar que, incluso en una sociedad sin ley ni sentimientos como la de **Tipharis**, no todo tiene por qué considerarse como perdido, siempre hay la esperanza de que surja alguien, en este caso **Daisuke**, dispuesto a introducir un mínimo de esperanza dentro de una situación caótica.

Pasando a la parte gráfica del manga, puede asegurarse que hay algo de **Masamune Shirow** en los dibujos de **Kishiro**, particularmente en el tratamiento detallista de fondos y máquinas, con tramados a base de trazos de plumilla. También se notan influencias de **Ryoichi Ikegami**, más concretamente del **Ikegami** de *Mai* que del de *Crying Freeman*. Pero especialmente, y dejando los autores japoneses, **Kishiro** no parece ocultar una inspiración de **Moebius**, particularmente por lo que respecta al diseño del personaje de **Daisuke.**

La edición USA, de la cual **Viz** ha presentado por el momento una primera serie de 9 comic-books, cuenta con una traducción al inglés del **Fred Burke** –el cual ya había realizado igual tarea en otros títulos importantes de **Viz,** como *Xenon, Baoh* o *El puño de la Estrella del Norte*– y con el **touch-up art** (o sea, el artista encargado de retocar las planchas y de rediseñar las onomatopeyas a nuestra escritura para su adaptación; un crédito ya prácticamente indispensable en las **occidentalizaciones** de los manga) de **Wayne Truman**, también un nombre habitual en las publicaciones de dicha editorial.

En definitiva, las metáforas ya apuntadas que pueden detectarse durante la lectura de *Battle Angel Alita*, pueden dar lugar a no pocas reflexiones. Reflexiones que ahora el lector español tendrá ocasión de experimentar, merced al inminente lanzamiento del manga del que hoy nos hemos ocupado a cargo de nuestra editorial. ■

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

TSUKASA HOJO Y "CITY HUNTER"

La reciente emisión, por parte de Tele 5, de la serie *City Hunter* (rebautizada aquí como *El Cazador*), basada en el popularísimo manga de **Tsukasa Hojo**, constituye una buena oportunidad para presentar a este especialista del manga policíaco, que cuenta ya con el antecedente de haber tenido la serie *Cat's Eye*, adaptada de su otro gran éxito del mismo título, difundida entre nosotros por Antena 3 como *Ojos de gato*.

Nacido el 5 de Marzo de 1959 en la isla de Kyushu, al sur del Japón, **Hojo** debutó, como dibujante en 1978 en las páginas de *Shonen Jump*. Tras algunos manga de corta duración en 1981 publica en dicho semanario el ya citado *Cat's Eye*, que se prolongaría hasta 1984, siendo recopilado por **Shueisha** en 18 tomos. Ahí ya aparecen elementos que **Hojo** desarrollaría aún más en *City Hunter*: intrigas, una pizca de comedia... y especialmente, chicas bonitas. Las protagonistas del manga son las tres hermanas **Kisuji**: **Ai**, **Rui** y **Hitomi**. Ellas regentan un café llamado precisamente **Cat's Eye** de día... pero al llegar la noche, se convierten en un trío de ladronas de obras de arte, denominado, al igual que su local, **Cat's Eye**. El motivo de esta actividad se debe a que el padre de las tres, un célebre pintor, ha desaparecido misteriosamente, por lo que mediante el robo de cuadros pretenden reconstruir el viaje emprendido por su progenitor. **Toshio**, un joven pero diestro detective, recibe el encargo de desenmascarar al misterioso trío; irónicamente, **Toshio** es asimismo novio de **Hitomi** y no sospecha en absoluto de que ésta y sus hermanas sean las verdaderas ladronas.

La versión en anime de *Cat's Eye*, producida por **Tokyo Movie Shinsha**, abarcó dos series: la primera, de 36 episodios, empezó a emitirse en Julio de 1983. La siguiente, que duró 37, apareció en Octubre de 1984; esta última tiene la particularidad de que los diseños de los personajes están dotados de un trazo más firme y pulcro que en la serie anterior, pero asimismo más alejado del estilo del manga original, ya que la primera serie respetaba el trazo suelto y peculiar del propio **Hojo**.

Tras finalizar la publicación de *Cat's Eye*, nuestro autor vuelve a dar en el blanco al presentar en 1985, de nuevo en *Shonen Jum*, su siguiente **hit** *City Hunter*. El **Cazador urbano** que da título al manga es **Ryo Saeba**, una especie de **Philip Marlowe** nipón, si bien en un tono un tanto más desmadrado. Por cierto que, al igual que **Akira Toriyama** y otros autores de manga, **Hojo** también gusta de efectuar **cross-overs** (cruces de personajes) entre sus series, ya que las protagonistas de *Cat's Eye* han hecho apariciones en *City Hunter*; además, hay personajes femeninos de *City Hunter* que precisamente trabajan en el café **Cat's Eye**.

Volviendo a **Ryo**, su origen recuerda al de algunos superhéroes u otros héroes de la cultura popular: al estrellarse un avión en la selva centroamericana, en el cual viajaba con sus padres cuando sólo tenía 3 años, él queda como único superviviente. Recogido por un grupo de guerrilleros, para convertirse, una vez adulto, en investigador privado. Para obtener sus servicios, basta con dejar un mensaje con el código **XYZ** en el tablón de anuncios de la estación de **Shinjuku**, la principal de las estaciones de ferrocarril de Tokio.

Ryo cuenta con 26 años al iniciarse su historia. Sus más fieles compañeros son su inseparable **Colt Python 357 Magnum** y su **Mini Coupé rojo**... sin olvidar a **Kaori Makimura**, su novia y secretaria, **Kaori** era hermanastra de **Hediyuki Makimura**, ex-compañero de **Ryo**, cuyo padre, un policía, había adoptado a **Kaori** después de que el padre de ésta, un delincuente, fuera asesinado. **Hediyuki** tenía que revelarle a **Kaori** su verdadero origen, el cual ella ignoraba, cuando ésta iba a cumplir los 20 años... pero fue muerto en la víspera del cumpleaños de **Kaori**; tan sólo **Ryo** mantiene en secreto dicho origen, sin haber sido nunca capaz de revelárselo a la chica.

Pese a tener un carácter aparentemente dulce, **Kaori** peca de ser extremamente celosa, por lo que cuando **Ryo** flirtea con alguna de las espléndidas señoritas que requieren sus servicios, ella no duda en golpearle con un descomunal mazo, cuyo tonelaje puede variar según la situación... y el mal humor de **Kaori**.

Otros personajes son, la joven detective **Saeko Nogami**, hija del jefe de policía local, que en ocasiones requiere los servicios de **Ryo**, y que está enamorada de nuestro héroe, lo mismo que la hermana menor de **Saeko**, **Leila**; así como **Kasumi Aso**, descendiente de un **venerable** clan de ladrones especializados, y que también intenta ligarse a **Ryo**; en alusión a la relación entre *City Hunter* y la anterior creación de **Hojo** ya mencionada, ella está empleada en el café **Cat's Eye**. Entre los **malos** destaca el mercenario **Mammoth**, maestro del disfraz y hábil manejador de la pistola lanzacohetes.

City Hunter concluyó en 1991, siendo recopilado en 35 tomos; su versión en anime fue producida por **Sunrise** (*Dirty Pair*, *Gundam*, etc.) y conoció una primera serie de 52 episodios a partir de Abril de 1987; seguiría otra de 62 en 1988, así como otras dos más de 13 cada una en 1990 y 1991 respectivamente, además de una película de largometraje, *La Magnum del amor y del destino*, y un par de **OVAs**. Como dato de última hora, está prevista una película de imagen real, con el actor **Jackie Chan** encarnando al protagonista.

Además de haber tenido una recopilación en libro de sus historias cortas, **Tenshi no Okurimono** (*El regalo del ángel*), **Hojo** ha realizado recientemente una nueva serie para *SJ*, *Family Plot*, un drama urbano en torno a un joven matrimonio y su único hijo; aquí, el autor mantiene su habitual estilo realista con sus no menos habituales toques de caricatura, representados por las expresiones faciales grotescas que ocasionalmente hacen sus personajes.

La aparición, en algunos de los fanzines sobre manga españoles, de artículos en torno a *City Hunter*, es una buena muestra del culto de que ya está empezando a gozar esta creación en nuestro país. Un culto que acaso desemboque en la publicación, también entre nosotros, de la obra de este talentoso narrador de crónicas urbano-policíacas. ■



CITY HUNTER

BUICHI TERASAWA: EL PADRE DEL "OTRO" GOKÜ

La publicación, por parte de **Planeta de Agostini**, del manga *Inspector Gokü*, así como la anunciada presencia, que confiamos en que habrá llegado a ser una realidad en el momento de salir a la luz estas líneas, de su creador **Buichi Terasawa**, en el marco del **Saló del Cómic de Barcelona** en su edición del presente año, ha aconsejado que dicho autor sea hoy el invitado de **Manga Manía.**

Al **Son Gokü** que todos conocemos se le ha añadido"otro"Gokü aunque con diéresis en la "u", en nuestra linea editorial de manga. Pero no es, ni muchísimo menos, la coincidencia de nombres lo que hace a esta serie, y al resto de la produccion de **Terasawa**, dignos de concederles un repaso, como podemos apreciar. Nació en 1955 en la isla de Hokkaido, **Terasawa** tuvo varias vocaciones antes de elegir, definitivamente, la de historietista: de niño, aspiraba a convertirse en doctor cuando creciese; posteriormente, decidió emprender la carrera de escultor; por fin, al volver a cambiar de vocación y anhelar dedicarse al cine, consideró que los comics podrían servirle de primer paso para introducirse en el campo del septimo arte, por lo que abandonó su tierra natal para marcharse a Tokio y convertirse en asistente del maestro **Osamu Tezuka.**

Su primer gran éxito le vino en 1977 al publicar por vez primera su serie *Space Cobra*, en las páginas de *Shonen Jump*. *Space Cobra,* serie de ciencia ficción, tiene como protagonista a **Johnson**, un oficinista para quien la vida en el futuro carece de todo aliciente, ya que como cualquier trabajador del siglo XX, lleva una vida laboral penosamente rutinaria. Por ello decide solicitar los servicios de una **agencia de sueños**, especializada en proporcionar aventuras fantásticas en forma onírica a aquellos que desean huir de la cruda realidad cotidiana. Sin embargo, el sueño que hace **Johnson** deja sorprendido al personal de la agencia, ya que ésta no posee un programa de aventuras espaciales, que son las que nuestro héroe vivirá, convirtiéndose en **Cobra**, un pirata que surca el cosmos, sembrando el terror entre los delincuentes que se cruzan por su camino. Acompañado de **Lady**, una delicada chica androide, su más peculiar arma es el **psico-cañón**, que lleva en su brazo izquierdo.

El manga se prolongaría hasta 1984, siendo recopilado por **Shueisha** en 10 volúmenes. En 1982 sería llevado al anime en forma de serie de 31 episodios a cargo de la **Tokio Movie Shinsha**; ese mismo año, se estrenaría una película de largometrage, *Spade Adventure Cobra,* también obra de **TMS.** La presencia notable de figuras femeninas en el manga inspiraría la publicación del álbum de ilustraciones a color *Cobra Girls*.

Space Cobra sería rebautizado como *Cobra* a secas para su edición USA, llevada a cabo por... ¿hace falta decirlo? **Viz**, contando para su adaptación al inglés con los buenos oficios del célebre guionista **Marc Wolfman.** Un curioso y divertido detalle a tener en cuenta en dicha adaptación, fue que al **"invertir"** las planchas originales para su traducción, el ya mencionado **psico-cañón** de **Cobra** pasó a formar parte de su brazo derecho, en lugar del izquierdo.

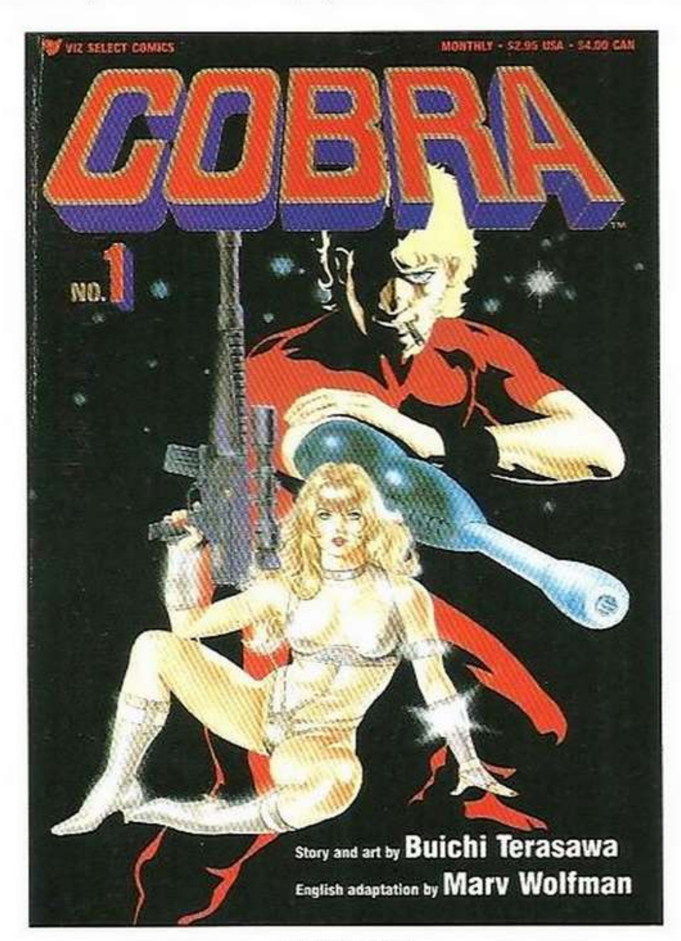
En *Space Cobra*, el estilo gráfico resulta predominantemente caricaturesco; pese a haber sido **Terasawa**, como ya hemos apuntado, discípulo de **Tezuka,** lo cierto es que esta obra muestra particularmente una influencia de **Go Nagai** y su *Mazinguer Z*, así como de algún maestro del comic-book USA como **Jack Kirby**.

Este estilo semihumorístico abriría paso a otro más realista y sombrío con la aparición de *Midnight Eye Gokü*. La ciencia-ficción desenfadada de *Space Cobra* cede su puesto aquí a una mezcla de elementos fantásticos y policíacos. La historia del investigador privado **Gokü Sakuma**, que en el curso de una increíble operación se le reemplaza su ojo derecho por otro artificial que constituye una clave a cualquier ordenador del mundo, resultando así la más alucinante fuente de datos y secretos que la mente humana pueda imaginar, ofrece una maduración del estilo de **Terasawa**, avanzando hacia un grafismo y una puesta en escena comparables a que presentan similitudes con artistas USA de la generación de los 80, como **Frank Miller**... lo cual no deja de ser una extraña coincidencia, al reconocer el propio **Miller** sentirse influenciado en su propia obra por los propios manga.

Acaso este grafismo bastante más próximo al del comic-book USA que otros manga, haya motivado el que **Viz** publique *Midnight Eye Gokü* con el añadido del color, al contrario que *Cobra,* para el cual se respetaba el blanco y negro originales.

Midnight Eye Gokü, en el cual se nota asimismo una de las influencias favoritas del mismo **Terasawa**, las películas de **James Bond**, ha conocido también su versión en anime, en forma de un par de **OAVs**.

Además de otras obras como *Black knight*, *Bat*, etc., otro reciente suceso de **Terasawa** ha sido **Kabuto**, serie que vuelve a mezclar el género fantástico con otro género, en este caso el histórico, ya que el protagonista titular –que nada tiene que ver con el **Koji Kabuto** de *Mazinger Z*– es un guerrero ninja. Al igual que los dos manga anteriores, *Kabuto* ha sido asimismo adaptado como serie de anime; pese a haber sido emitida esta última por tele 5 no hace mucho, lamentablemente pasó bastante desapercibida... como tantas otras series de anime de interés que han pasado por esta cadena privada. En cualquier caso, los dos acontecimientos a los que nos hemos referido, permitirán apreciar más a fondo la obra de este mangaka sin duda, la lectura de sus creaciones demuestran que el mejor pasaporte para huir de la monotonía cotidiana y penetrar en universos fantásticos no tiene por que necesariamente ser, diga lo que diga el protagonista de *Space Cobra*, el recurrir a una **agencia de sueños.**



CITY HUNTER

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

PRINCESS MIYU: YO ERA UNA VAMPIRA ADOLESCENTE

Aunque el reciente film sobre **Drácula** haya vuelto a poner de moda los vampiros a nivel mundial, lo cierto es que en el campo del anime, varias producciones hechas en Japón, a lo largo de los años, ya han bebido (¿no sería mejor decir **chupado**?) de este tema. Citemos de memoria *Vampire* (1968), serie realizada por el maestro **Osamu Tezuka**. y que no obtuvo gran éxito pese a contar con la innovación de mezclar animación con imagen real; *Don Dracula* (1980), también de **Tezuka**, serie humorística sobre las andanzas de nuestro **Conde** en el Japón moderno, y sus intentos frustrados de **chupar** víctimas (editada en vídeo en España hace unos cuantos años); una adaptación fiel de *Drácula* en forma de largometraje, a cargo de la **Toei** (1980); *Vampire Hunter D*, largometraje producido por la **Ashi** sobre un futuro donde los vampiros dominan a los humanos (también aparecida aquí en video como *"El cazador de espíritus*) (1985); y esto nos lleva a la colección de **OAVs** (¿hace falta una vez más repetir lo que significa esta abreviatura?) que nos ocupa hoy: *Vampire Princess Miyu*, o más exactamente en japonés, *Kyuketsuki Vampire Miyu*.



Esta colección de cuatro cintas, realizadas en 1988-9 y producidas por **Soeishinsha**, se basan en un manga creado por **Narumi Kakinochi.** Esta autora ya había colaborado previamente como animadora en otras series como *Urusei Tatsura (Lamú)* o *Minky Momo (Princess Gigi)*; en la presente adaptación de su manga se encargó del diseño de los personajes.

Situada en el Japón actual, la protagonista, **Miyu**, es una estudiante que, pese a alimentarse de sangre al igual que sus congéneres, tiene el don de conceder la vida eterna a quien mordisquea, si bien por **vida eterna** se entiende una existencia en un universo paralelo. Curiosamente, a **Miyu** no le afectan los crucifijos, ni la luz del sol, ni otros repelentes para vampiros, dado que ella posee el poder de exorcizar y destruir los demonios. Ya en el primer episodio, *Dai Ichiwa Ayakashi no Miyako (Acto uno: la ciudad de los espíritus)*, la misión inicial de **Miyu** consiste en expulsar el **Shinma** (demonio) que hay dentro de **Aiko**, hija de una familia burguesa. Esta había contratado los servicios de una medium, **Himiko Se**, para que liberase a la niña de su estado de coma; al fracasar **Himiko** en su intento, entra en contacto con **Miyu.** Nuestra heroína hace aparecer el **Shinma** y logra liquidarlo a base de encantamientos, pero **Aiko** perderá la vida pese al triunfo final.

La siguiente entrega, *Dai ni wa Ayatsuri no Utage (Acto dos: la fiesta de las marionetas)*, presenta a **Miyu** viviendo en una nueva ciudad y estudiando en otro colegio. Allí conoce a nuevas compañeras: la simpática y dicharachra **Key Yusuki**, así como la discreta y solitaria **Lanka.** Esta última resulta ser en realidad un títere con vida propia que se dedica a absorber almas humanas; **Key**, al intentar hacerse amiga de **Lanka**, se convierte en una de sus víctimas. **Miyu** entra entonces en combate contra **Lanka**, si bien el encuentro terminará en empate: no conseguirá derrotar a **Lanka**, pero ésta acabará por reconciliarse con **Key.**

La tercera cinta, *Dai san wa Moroki Yoroi (Acto tres: el misterio de la armadura frágil)*, muestra el retorno de **Himiko** y se centra en el personaje de **Lava**, compañero de **Miyu** que le ayuda en sus misiones y que ya había aparecido anteriormente. **Lava ha desaparecido misteriosamente, cuando una extraña armadura dotada de vida propia, irrumpe de repente en la ciudad. Himiko** logra hacer desaparecer la armadura; poco después, conoce a un hombre que asegura conocer más secretos sobre ella. El hombre lo conduce a un santuario, y allí **Himiko** descubre que se trataba de una trampa: él neutraliza los poderes de **Himiko** y hace reaparecer la armadura. Entra en escena **Miyu**, quien reconoce en el malhechor a **Lemless,** un demonio ex-amigo de **Lava**, que tiene raptado a éste. **Miyu** mata a **Lemless**, pero la armadura, sin control, se dirige a la ciudad para destruirla. **Miyu** trata de detenerla revelándole su verdadero origen: antiguamente, cuando un hombre apreciaba mucho su armadura, para no abandonarla decidía formar él y la armadura una sola entidad, y de ahí que existan armaduras vivientes. Poco a poco la armadura va comprendiendolo y **humanizándose**, pero la policía decide abrir fuego y la armadura sucumbe.

El capítulo final, *Kogoeru Toki (Tiempo encantado)*, relata la infancia de **Miyu**, tal como ésta se la explica a **Himiko.** Durante sus primeros años, **Miyu** vive tranquila y feliz con sus padres; hasta que, un día, cuando ya ha cumplido los trece y está paseando casualmente por la playa, se encuentra con el espíritu del mar –que no es otro que **Lava**, el que en el futuro será su sirviente– quien la vampiriza. Al día siguiente, un crimen ha sido cometido en el colegio de **Miyu**; una compañera de ésta, **Akiko**, la acusa de ser la autora y de ser una vampira. **Miyu**, a punto de perder los estribos, se dispone a morderla, pero su madre interviene y detiene la escena pegando a **Akiko.** Esa noche, la madre le da a **Miyu** un vaso de sangre, para que se lo beba. Entonces, aparece un demonio que las persigue. La madre confiesa a **Miyu** que en su familia, todos habían sido vampiros durante generaciones y que hoy tenía que ser sacrificada al espíritu de los demonios, por lo que le pide que la muerda. Al hacerlo, **Miyu** reconoce que su sangre tenía el mismo gusto que la de aquel vaso. Desde entonces, **Miyu**, acompañada de **Lava**, se dedica a destruir los demonios.

Con *Vampire princess Miyu*, **Kakinochi** ha apartado no tan solo una historia de vampiros, sino asimismo una reflexión sobre aceptarse a uno mismo y a los demas tal como son. Frente a la imagen estereotipada del vampiro como un ser sin sentimientos, ávido de sangre, se opone el casi poético personaje de **Miyu**, un ser que presta servicio al mundo de los humanos deshaciéndolos de los demonios.

Kakinochi ha realizado recientemente un nuevo manga, basado esta vez en *Yui*, la hermanastra menor de **Miyu. Yui**, cuyo padre ha sido poseído por un demonio, también se dedica a liberar al mundo de éstos, ayudada por una princesa. Mientras, y volviendo a referirnos a la **draculamanía** ya citada, tal vez ahora sería una buena ocasión para introducir las cintas de **Miyu** en nuestro mercado. Tal vez el encuentro de los fans españoles con **Miyu** sería un **amor al primer mordisco.**

PROJECT A-KO: COLEGIALAS DEL FUTURO

Olvidados de las historias de colegialas que leían vuestras madres o hermanas mayores en las novelas de **Enid Blyton** o en los tebeos femeninos tipo *Azucena* o *Lily*... ¡esto sí que es una historia de colegialas puesta al día!

Si bien es cierto que, al tener que decidir cuáles son las obras maestras del cine de animación japonés, colocaríamos en el podio cintas como *Akira*, por su complejo y palpitante argumento y por hacer gran gala de minuciosos efectos especiales, o cualquiera de los largometrajes de **Hayao Miyazaki** (DB nº 24), por lo intenso de su sentimentalismo y su poeticidad: de todos modos no podemos evitar el toparnos con producciones que, pese a no ser tan ambiciosas, también son merecedoras de figurar en dicho podio: tal es el caso de *Project A-Ko*, por la desmadrada comicidad de su inhabitual guión, y por el gancho y la frescura de sus protagonistas.

Estas son la pelirroja y algo descuidada, aunque buena compañera e increiblemente fuerte **A-ko Magami**, y la rubia, alocada y **Kawaii** (éste es un término que en japonés significa **mono adorable**, similar al inglés **cute**; es utilizado frecuentemente por las jóvenes japonesas muy aficionadas a consumir muñecos, adhesivos u otros gadgets con efigies de animalitos **Kawaii**) **C-Ko Kotobuki.** Ambas tienen 17 años y van a la misma clase en el intstituto de **Graviton City**, una población en la cual tuvo lugar, dieciséis años antes de iniciarse la historia, un cataclismo causado por la violenta caída de una enorme nave espacial alienígena.

En su primer día de clases en el instituto, las dos amigas conocen a la sofisticada y maquiavélica **B-ko Daitojuki**. De familia rica y hábil especialista en construir robots, posee su grupo de compañeras de clase **esbirras**, de entre las que es de destacar la grotescamente voluminosa **Mari**, la cual podría pasar por una hermana menor de la **Masa.**

B-ko, desde ese primer encuentro, intenta rivalizar con **A-Ko** desafiándole contínuamente en varias pruebas y peleas, generalmente valiéndose de sus **esbirras**, aprovechándose de que su desmesurada fuerza acabe por causar, aunque involuntariamente, daños al edificio y/o al mobiliario de la escuela, lo cual acaba por hacer que la maestra, la sin embargo joven, coqueta y desenfadada **Srta. Ayumi**, castigue a **A-ko** obligándola a reparar los desperfectos causados.

Posteriormente, **B-ko** le revela a **A-ko** que ella y **C-ko** ya se habían conocido mucho tiempo atrás, cuando las tres iban al parvulario. Entonces, **A-ko** solía defender a **C-ko** cuando ésta era martirizada por **B-ko** y su rubia compañera, y el no poder ganarse el afecto exclusivo de esta última, lo que motiva el que **B-ko** atormente a la forzuda pelirroja.

Mientras tanto, un misterioso espía, el **agente** D (que en realidad se trata de una mujer), que ha estado observando durante días a las colegialas, revela a su jefe, el **Capitán Napolipolita**, comandante de una fortaleza extraterrestre (y que también es otra mujer en realidad), que **C-ko** parece tratarse de una princesa de su planeta que había sido perdida al estrellarse una de sus naves en la Tierra, precisamente durante el cataclismo ya nencionado. Eventualmetne, **C-ko** es capturada por las fuerzas alienígenas, por lo que las otras dos muchachas deciden hacer las paces, aunque sea de momento, para rescatar a su compañera. Valiéndose de algunos de los artefactos ideados por el ingenio de **B-ko, A-ko** liberará finalmente a su neurótica amiga, no sin haber tenido lugar previàmente una vertiginosa secuencia describiendo el rescate, que constituye el clímax del film. Todo vuelve, pues (al menos, aparentemente), a la normalidad.

Estrenado el 21 de junio de 1986 y producido por **Soeishinsha**, el largometraje contó con los diseños y la dirección de animación de **Yuji Moriyama,** qien además colaboró en el guión. **Moriyama** había trabajado previamente en *Urusei Yatsura:* su experiencia en esta asimismo alocada serie se ve claramente reflejada en el espíritu de *Project A-ko*.

En cuanto a la banda sonora, ésta fue curiosamente compuesta y realizada por autores USA: **Joey Carbore** y **Steve Zito** (este último, autor de la banda sonora de *Flashdance*) se encargaron de componer –y, en parte de interpretar– la música que se puede oir en el film.

El hábil manejo, en algunas secuencias del diseño-como en las escenas retrospectivas donde se ve a las tres protagonistas en el parvulario, realizadas con un diseño y una animación limitados al máximo y con unos fondos al estilo de los dibujos hechos por niños, con lápices de cera (ya hemos podido ver el uso de este tipo de fondos en escenas retrospectivas en alguna otra serie; por ejemplo, *Bateadores),* así como los **cameos** (breves apariciones) de varios mitos del comic (en la secuencia final, se puede ver a **Clark "Superman" Kent** y a **Diana "Wonder Woman" Prince** como los padres de **A-ko**. ¿Será ese el motivo de su fuerza hercúlea?). sin olivdar desopilantes homenajes a los dibujos animadosde la **Warner** (tal como el gag, repetido varias veces, en que el **agente** D se planta en medio del camino que **A-ko** y **C-ko** usan para ir a la escuela, a fin de espiarlas, solo para ser aplastado por la velocidad digna de un Correcaminos de la primera son otros motivos que hacen de *Project A-ko* una cinta totalmente recomendable.

Tras la primera película, se han producido varias secuelas, todas ellas en forma de **OAVs:** *Daitokuji Zaibatsu no Inbo (El complot del financiero Daitokuji*, 1987), *Cinderella Rhapsody* (1988), *A-ko the Final* (1989), *Battle 1: Grey side* y *Battle 2: Blue Side* (ambas de 1990).

La primera entrega de *Project A-ko:* ha aparecido en video en USA, en v.o. subtitulada, y posteriormente en Gran Bretaña, en versión doblada al inglés. Huelga decir que, en tanto no sea editada por aquí, recomiendo encarecidamente a los lectores que os hagais con una copia de la versión inglesa, si podéis. Entonces estaréis de acuerdo conmigo que *Project A-ko* es algo más que una simple historia de colegialas.



C-KO y A-KO



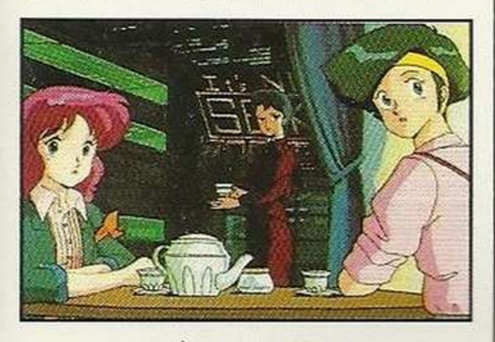
B-KO

BUBBLEGUM CRISIS (I): LA POMPA VA A ESTALLAR

Tanto en los manga como en los anime de ambiente futurista, no son infrecuentes los grupos de chicas –dos o más– que patrullen por una metrópoli cualquiera (en la mayoría de los casos, Tokio) defendiendo una buena causa. Aparte de ejemplos ya vistos en esta sección –*Dirty Pair, Silent Möbius*–, otro de estos grupos, que ha dado lugar a una de las series de **OAVs** de mayor impacto de los últimos años son las heroínas de *Bubblegum Crisis*.

Esta colección de ocho cintas vio aparecer su primera entrega en febrero de 1987, siendo realizada por el **Studio Artmic**, y contando con diseños de personajes de **Kenichi Sonoda**, cuyo talento ha hecho que se le considere como uno de los mejores diseñadores del momento, habiendo colaborado en producciones como *Riding Bean* o *Gall Force*, a la par que ha realizado el manga *Gunsmith Cats*.

El escenario y la base argumental han recibido, al igual que ha pasado con *Silen Möbius*, no pocas influencias de *Blade Runner*: todo comienza en 2032, en la ciudad de Mega-Tokyo, devastado por la corrupción y el caos, como era de esperar; **Celia Stingray**, hija del profesor **Stingray**, el cual había sido asesinado años atrás por la **Genom Corporation** que deseaba adueñarse de sus inventos, ha heredado los talentos científicos de su padre. El profesor había ideado los **Boomers**, unos androides dotados de una gran fuerza y una no menos grande inteligencia, siendo además capaces de adaptar forma humana. La **Genom Corporation** deseaba utilizar los **Boomers** para fines bélicos, todo lo contrario de las intenciones del profesor; si bien éste elaboró posteriormente, y sin que nadie lo supiera, unas armaduras, los **Hard-Suits** capaces de afrontar a los **Boomers**; son éstas las que precisamente, utilizarán **Celia** y sus compañeras para formar el grupo de las **Knight Sabers** creado con el fin de derrocar a los peligrosos androides y liquidar a la **Genom**.



NENÉ (Izquierda) y LINNA

Además de **Celia**, la cual posee una tienda de ropa que sirve de **tapadera** para las actividades del grupo, las otras tres **Knight Sabers** son **Priss Asagiri**, la más habilidosa del grupo en el manejo de las armas y una talentosa cantante de rock; sus padres habían fallecido en 2025 durante un terremoto, volviéndose posteriormente muy aficionada a salir con pandillas callejeras, pese a contar con nuevos padres adoptivos; su novio, jefe de una pandilla de motoristas, había sido asesinado por la **Genom** porque **sabía demasiado** sobre las actividades de la perversa organización. **Linna Yamazaki** es profesora de aerobic y es la más graciosa y sensible del grupo; perdió a sus padres a causa de los **Boomers**, y es acaso el odio que siente hacia ellos lo que la hace particularmente diestra en la lucha contra los androides, pero también su agilidad y su ligereza. Finalmente, **Nené Romanova**, la benjamina, es la única que no perdió a sus padres, si bien los abandonó siendo aún muy joven, debido a que los encontraba demasiado estrictos; pese a su carácter frecuentemente inmaduro e infantil, es una gran experta en ordenadores.

Otros personajes incluyen a **Mackie** el hermano menor de **Celia**, que hecha una mano al grupo haciendo de técnico de radio y conductor de la furgoneta de las **Knight Sabers**; **Leon Mc Nichol**, oficial de la **ADP (Armored Defense Police)**, fuerza creada para combatir a los **Boomers**, previamente a la aparición de las **Knight Sabers**, pero de una eficacia inferior) que , pese a tener que afrontar a menudo a las cuatro chicas, en el fondo siente pasión por **Priss**; **Quincy**, el anciano presidente de la **Genom Corporation**, un tipo realmente megalómano, posee como **brazo derecho** a **Brian J. Mason**, supervisor de las acciones de los **Boomers** y responsable de la muerte del padre de **Celia** y del novio de **Priss**. Y por supuesto están los **Boomers** (o **Bumas**, sin nos atenemos a la fonética japonesa), que habían sido concebidos por el padre de **Celia** para ser astronautas en el espacio profundo, antes de que la **Genom** tuviera preparado un cambio de planes para ellos. Estos seres mitad hombre, mitad máquina, possen inteligencia artificial, por lo que son capaces de expresar pensamientos por cuenta propia. Formados por cuerpos metálicos recubiertos de piel sintética, los **Boomers** pueden ejercer diversas funciones, y su aspecto varia según cada función: así, los **Boomers** de combate son similares a un tanque; los **Boomers** mecánicos o guardaespaldas son más similares a un robot, etc.; una clase especial de **Boomers** son los **Sexaroids**, creados para relacionarse con los humanos y para sentir como ellos. En cuanto a los vehículos, un papel esencial en la acción es jugado por los **Motoslaves**, uno de los ingenios, como ya hemos dicho, del **profesor Stingray**. Estos aparatos pueden adoptar tres formas: de **Motocicleta** (capaz de alcanzar casi 350 km./h.), de **Motoroid** (robot de combate dotado de inteligencia artificial) y especialmente de **Motoslave**, consistente en un **exoesqueleto** (armadura de combate que imita exactamente los mismos movimientos que ejecuta el piloto que la lleva).



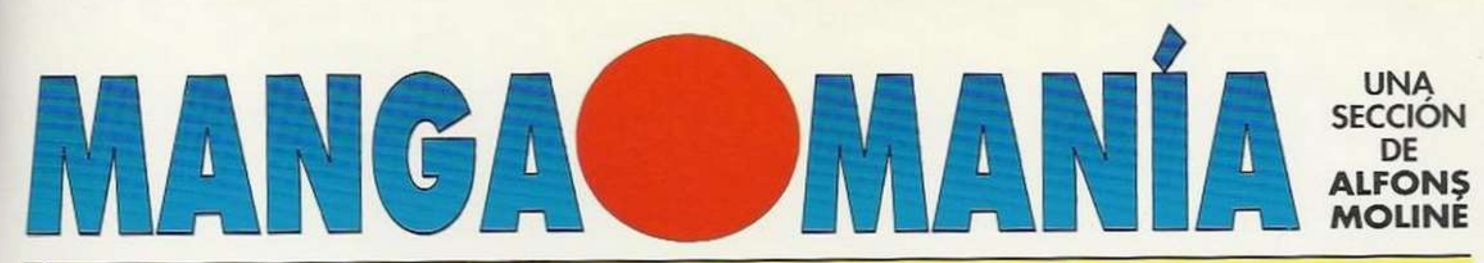
CELIA

Por cierto que, para aquellos que se pregunten qué tiene que ver toda esta historia con la goma de mascar, es preciso mencionar que, en argot militar, **Bubblegum Crisis** es el término por el cual se designa al momento inmediatamente anterior al que una bomba (comparada a una pompa de chicle) va a explotar; de ahí el título.

En la siguiente entrega dedicada a esta serie ofreceremos una sípnosis de cada una de las ocho cintas que la componen, así como el respectivo merchandising y el culto que ha motivado la misma. Así que nos vemos dentro de siete días... antes de que la pompa estalle en nuestras caras. ¡Hasta entonces, pues! ■



PRISS



EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

BUBBLEGUM CRISIS (II): DE LA CRISIS AL CRASH

El episodio inicial de la saga de *Bubblegum Crisis, Tinsel city* (*la ciudad de oropel*) establece la acción y los principales personajes. Mientras **Mega-Tokio** prosigue su reconstrucción (había sido destruida en 2025 por el segundo terremoto de **Kanto**, en el cual perecieron los padres de **Priss**), la **Genom Corporation** ha inagurado un enorme edificio en pleno centro de la ciudad. Durante un concierto de rock en el que participa **Priss** y su grupo, **los Replicants**, ésta es observada desde el público por el oficial de la **ADP Leon Mc Nichol**. Seguidamente, uno de los **Boomers** ha sido avistado, y un equipo de la **ADP** intenta liquidarlo sin éxito; al entrar en acción las **Kight Sabers**, éstas lo destruirán sin dificultad. La hazaña de nuestras heroínas llama la atención de la **USSD** (**United States Space Defense**), cuyo general les propone una misión: hallar al **Boomer Frederick** y a **Cynthia**, una niña de 6 años que éste ha raptado, solicitando como pago por el rescate el secreto de un satélite-láser; resultará que **Cynthia** es también un **Bommer** y hace de enlace con el susosdicho satélite. El climax, que tiene lugar en una ciudad flotante, culminará con la destrucción de **Frederick** y **Cynthia**.

El segundo episodio, *Born to Kill*, continua el argumento de la entrega anterior, iniciándose con un grupo de **Boomers** femeninos submarinistas que recuperan el cuerpo de **Cynthia** entre los escombros de la ciudad flotante. El personaje central es aquí **Irene Chan**, amiga de **Linna** y novia de un ingeniero de la **Genom**, fallecido en extrañas condiciones. **Mason**, el **cerebro** de la **Genom**, anhela construir un nuevo y potente modelo de **Boomer**, el **Super Boomer BU99-CX1**, con los restos de **Cynthia** que contenían la información del satélite. Naturalmente, las **Knight Sabers** acabarán con el **Super Boomer**, pero la victoria costará la muerte de **Irene**, asesinada por un **Boomer** femenino.

La tercera entrega, *Blow Up*, completa la trilogía de que se componen los primeros capítulos. Aquí la acción se centra en **Sho** un niño de 10 años del que **Priss** suele cuidar, y de su madre. Mientras, un nuevo modelo de **Boomer** de combate se dedica a arrasar parte del barrio de los negocios de **Mega-Tokio**. Cuando **Mason** anuncia a la madre de **Sho** que ella y su hijo serán despojados de su casa y ésta será demolida por la **Genom**, **Priss** trata de evitarlo, pero el **Boomer** la detendrá. La madre fallece durante la destrucción del edificio, **Leon** llega a tiempo para salvar a **Priss**. Todo acabará con la muerte de **Mason**, a cargo de las **Knight Sabers**, y con **Sho** hallando unos padres adoptivos.

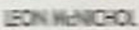
La cuarta cinta, *Revenge Road*, se centra en el personaje de **Gibson**, un alocado conductor, propietario del **Griffon**, un vehículo deportivo dotado de los más sofisticados gadgets. A causa de ser atacado por una banda de motociclistas mientras conducía, lo cual propinó un shock a su esposa **Naomi**, que la dejó paralítica, **Gibson** modificó notablemente su coche para convertirlo en una auténtica máquina de combate para vengarse de los motoristas que le jugaron esa mala pasada. Las **Knight Sabers** serán contratadas para detener el descontrol de **Gibson**. Todo concluirá con una palpitante persecución; las chicas rescatarán a **Gibson** y **Naomi**, mientras que el **Griffon** será destruído por la **ADP**.

La quinta parte, *Moonlight Rambler*, presenta la historia de **Sylvia**, una **Sexaroid** (**Boomer** con características femeninas) que tras fugarse de la isla espacial artificial de **Shinaros**, pretende infiltrarse en la **Genom** para robar un disquette que contiene los planos de construcción de las **Sexaroids**, con fin de cobrar autonomía propia. De hecho, las **Sexaroids** poseen la piel sintética y no orgánica como los demás **Boomers**, por lo que no deben absorver sangre para sanar sus heridas, cual vampiras modernas. **Priss**, que al principio se habia hecho amiga de **Sylvie**, se verá forzada a matarla. En este episodio aparece un nuevo villano, **Largo**, si bien su identidad no será rebelada hasta el final. Su actividad proseguirá en la sexta cinta, *Red Eyes*, donde producirá una falsa **Knight Saber** que es en realidad un **Boomer**, con tal de dar mala fama al cuarteto protagonista. En la séptima parte, *Double Vision*, aparece **Leika Chan**, también conocida como **Visión**, hermana de **Irene** (ver capítulo 2) que desea vengar no solo la muerte de su hermana, sino también la de sus padres, asesinados por la **Gulf-Bradley Co.**, compañía que precisamente en este capítulo pretende aliarse a la **Genom** para fabricar un nuevo modelo de **Boomer**, que naturalmente acabará siendo liquidado por las **Knight Sabers**, *Scoop Chase*, la octava y última entrega, se centra en la figura de **Lisa Barnett**, sobrina del jefe de la **ADP** y periodista que desea hacer un reportaje sobre las **Knight Sabers**. El malo de turno es **Meriamu**, un ejecutivo de la **Genom** que pretende apoderarse del edificio de la **ADP** para utilizarlo como fortaleza para destruir a las **Knight Sabers**, a quienes tocará liberar el local del asedio.

Como complemento, hay que citar las cintas *Hurricane Live 2032* y *Hurricane Live 2033*, ambas a base de videoclips con las protagonistas de la serie. Más recientemente, *Bubblegum Crisis* ha conocido una secuela en forma de tres **OVAs** más, titulada *Bubblegum Crash*; lamentablemente, pese a contar con las mismas protagonistas, ha sido considerada como más floja en cuanto a atmósfera y suspense, pese a la buena calidad del diseño.

Naturalemente *Bubblegum Crisis* ha motivado la aparición de objetos de todo tipo, incluyendo anime comics con los fotogramas de la películas y libros de arte con todos los bocetos imaginables utilizados para su producción. Actualmente, acaso es uno de los anime que están despertando mayor entusiasmo en USA, merced en parte a la edición en video que ha llevado a cabo **AnimEigo**. Tal entusiasmo ha llegado también a nuestras latitudes, como atestigua la aparición del fanzine-dossier como número especial de *Anime BCN Magazine* y debido a los buenos oficios de **Xavi Badia**. Todo ello viene a confirmar los alicientes que posee una serie como *Bubblegum Crisis*: si presencias cualquiera de sus episodios, puedes **engancharte** muy facilmente con esta goma de mascar tan especial.




LEON McNICHOL



LAS CUATRO "KNIGHT SABERS" EN SUS "HARD SUITS"

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

LENSMAN Y EL MUNDO DE YOSHIAKI KAWAJIRI

El camino que condujo a la creación de una obra de la talla de *Akira* está sembrado de otras producciones de anime que, a lo largo de la década de los ochenta, constituyeron un firme antecedente de la perfeción técnica y artística de que gozaría la cinta de **Katsuhiro Otomo**. En dicho camino nos encontramos con películas como *Lensman*, o como reza su título original, *SF Shinseiki Lensman (Lensman, La nueva era de la ciencia-ficción)*.

Basado en la tercera de una serie de novelas de igual título, escritas por el estadounidense **E.E. "Doc" Smith** en los años 30, este largometraje fue producido por **Kodansha** y realizado por el estudio **Madhouse**, teniendo lugar su estreno el 7 de julio de 1984. La dirección fue compartida por **Kazuyuki Kitajima** y **Yoshiaki Kawajiri;** este último, del que nos ocuparemos más adelante, fue asimismo el principal diseñador de los personajes.

El film combinó la animación tradicional con la animación por ordenador, en un momento en que ésta todavía estaba dando sus primeros pasos, contando con escasos antecedentes, como el largometraje sobre *Golgo 13* (1983), que también incorporó imágenes por ordenador al dibujo animado, o el disneyano *Tron* (1982); se sobreentiende que vistas hoy en día, las escenas hechas por ordenador de *Lensman* resultan poco impresionantes, pero en su momento resultaron toda una innovación.

El argumento de *Lensman* ocurre en el siglo 25: todo empieza cuando los territorios de **La Alianza Galáctica,** tras sufrir continuos ataques a cargo de los perversos **Boskones**, deciden construir la nave espacial **Britannia** con objeto de utilizarla para obtener información secreta sobre las armas del armamento de los **Boskone.** Pese a que el **Britannia** logrará hacerse con la preciada información, un fatídico enfrentamiento con un escuadrón de naves de combate **Boskone** hará que salga del mismo con mutilaciones; en su camino hacia la tierra, se encontrará con **Kimball Kinnison**, alias **Kim**, un joven aventurero espacial y personaje principal de la historia. Moribundo, el piloto del **Britannia** explicará a **Kim** que él es un **Lensman (hombre lente)** y que le cede sus lentes a **Kim** para que las entregue al **Almirante Haynes.** Junto con su compañero el corpulento **Van Buskirk**, **Kim** se comprometerá a cumplir la misión.

Tras un primer ataque de los **Boscones**, en el que perece **Gary**, padre de **Kim**, éste conoce a la muchacha **Chris MacDougall**, miembro de la **Patrulla Galáctica.** Ésta le revela que los datos que contienen los secretos de las armas de los **Boskones** se hallan en las lentes, de ahí la importancia vital respecto a su entrega. Más adelante, luego de un aterrizaje forzoso en el planeta **Delgon**, nuestros héroes son atacados por unas plantas gigantescas mientras estaban reparando el **Britannia**, siendo rescatados por **Worsel**, un extraterrestre que resulta ser también un **Lensman.** Otros peligros y emboscadas aguardarán al grupo durante el resto de la cinta, servidos casi siempre por los temibles **Boskones.** Estas oscuras y humanoides criaturas son dirigidas por el **Gran Helmuth**, cuya principal tarea consiste en hacer chamusquina cada uno de sus comandantes cuando han fallado en su misión de destruir al **Lensman** (varios comandantes se suceden a lo largo de la aventura). Por otro lado, los **Boskones** se encargan de producir y distribuir una droga llamada **Thionite**, la cual es cultivada en el planeta **Radelix**, para luego ser suministrada a toda la galaxia, con objeto de hacer que todos sus habitantes se vuelvan adictos a ella, y así dominarlos con facilidad.

Volviendo al co-director de *Lensman*, **Kawajiri**, su colaboración en la película le abrió paso hacia la elaboración de nuevas producciones de anime aún más atrevidas y elaboradas, tanto a nivel gráfico como argumental. En 1986 tuvo su primer trabajo como director en solitario, al encargarse de una secuencia titulada *Running Man* perteneciente al largometraje antológico *Neo-Tokyo*. Al año siguiente aparece *Yojutoshi* (*La ciudad de las bestias*), distribuída en inglés como *Wicked City*. Avanzando hacia límites aún más adultos, la obra se centra en un detective que, es ayudado por una joven de origen sobrenatural en su lucha con los seres diabólicos que están invadiendo la ciudad; ésta le concede el don de tener las uñas largas y afiladas como puñales y de que sus cabellos cobren vida propia como tentáculos. Fue distribuida en forma de **OVA**, lo mismo que su secuela, *Magai Toshi Shinjuku* (Shinjuku, la ciudad de los demonios), aparecida en 1988, si bien ésta presenta personajes diferentes, aunque trate del mismo tema: las relaciones entre el mundo humano y el de los demonios, al narrar el enfrentamiento entre dos aprendices de brujo, uno de los cuales ha hecho víctima de sus poderes maléficos a un importante político japonés.

Kawajiri también llevaría al anime a personajes de manga, como el célebre **Fénix** de **Osamu Tezuka** en *Hi no Tori: Yamato A Hen (Pájaro de fuego: episodio Yamato)*, en 1987, así como a *Midnight Eye Goku*, el cual os ofrece actualmente **Planeta-DeAgostini**, quien protagonizaría un par de **OAVs** en 1988 y 1989 respectivamente. Finalmente, *Cyber City OEDO 808* consiste en una trilogía de **OAVs**, aparecidos en 1990-1, sobre un futuro en el que los delincuentes son convertidos en policías al escasear estos últimos: cada uno de ellos lleva un cuello automático que hace que, cuando el ex-criminal haga algo incorrecto, su cabeza estalle. En definitiva, una amarga parábola sobre la creciente computerización de nuestra sociedad.

Por su parte, *Lensman* fue proyectado en salas en USA y posteriormente editado en video; asimismo, el 7 de junio del presente año apareció en cinta en el mercado británico, merced al buen hacer de **Manga Home Video**. Obras como *Lensman*, como decíamos al principio, permitieron que el anime fuese reconocido como un medio maduro y trascendente; pese a que se suela otorgar casi todo el mérito de tal situación a *Akira*, el visionador *Lensman* así como el resto de la producción de **Kawajiri**, permitirá que se le conceda parte de dicho mérito.



LOS PROTAGONISTAS DE "LENSMAN" (KIM ES EL QUINTO, A PARTIR DE LA IZQUIERDA

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

SALÓ DEL COMIC: MANGA, AÑO DOS

Coincidiendo con el primer aniversario del lanzamiento de *Dragon Ball* y aproximadamente, con el primer aniversario de la presente **Sección**, no podíamos pasar por alto la 11ª edición del **Saló del Còmic de Barcelona**, dedicada este año especialmente, como ya sabéis, al Japón. Nos dedicaremos, pues, a hacer un balance de lo positivo y no tan positivo que en materia manga y de anime nos ha aportado la presente edición (repasar el **Saló** desde la perspectiva del comic en general resultaría otra historia, por lo que requeriría un análisis más complejo fuera de esta **Sección**; por lo tanto, ruego se me excuse el tono un tanto **light** del repaso que viene a continuación); de hecho, más que un análisis del propio **Saló**, estas líneas pretenden analizar la importancia que el mismo ha tenido dentro de la consolidación del manga y el anime en España.

Podemos considerar, que en los doce últimos meses hemos presenciado el crecimiento de la industria del manga en nuestro país, no solo mediante la publicación del comic japonés en comic-books, álbumes y revistas a cargo de **Planeta-DeAgostini** y otros editores, sino asimismo a través de la progresiva aparición de fanzines y grupos de fans interesados en el tema. Todo ello ha conducido a que acabemos de embarcarnos en el **año dos** de la era de los manga en el mercado español.

Algunas de las novedades que podremos presenciar en este recién iniciado **año dos** ya se pudieron observar a título de avance, como veremos al hablar de los stands.

Empezando por el plantel de autores japoneses invitados, éste resultó más que satisfactorio, si bien cabe lamentar el problema de las traducciones durante las ruedas de prensa que éstos dieron; la barrera del idioma y el que preguntas y respuestas tuvieran que pasar a través de los intérpretes forzó a los periodistas a hacer sus preguntas a los autores sumamente simplificadas.

Bien asimismo la exposición dedicada a los 25 artistas de manga, y muy meritoria la información biográfica que se daba sobre cada uno de ellos junto a sus respectivas planchas expuestas (lástima no haber editado un catálogo de dicha exposición; pese a lo exiguo del presupuesto del **Saló**, hubiera valido la pena el esfuerzo). Ciertamente, se notaba un fuerte constraste con la dedicada a *Dragon Ball*, en el **Saló** del año pasado, totalmente compuesta por ampliaciones y fotocopias de sus planchas (desde luego, la época del tráfico de fotocopias de la obra de **Toriyama** ya parece perteneciente a la prehistoria). Otro acierto fue la inclusión de pantallas para la proyección de anime dentro de la misma exposición (¡qué placer poder ver *Broken Down Film*, del maestro **Tezuka**!), si bien es de lamentar no poder opinar lo mismo en cuanto al pase de videos en la Sala de Actos, proyectados no siempre con previo aviso y sin anunciar los títulos de cada película.

Otro fallo fue el debate sobre violencia en los dibujos animados, al que concurrió escaso público y que acaso si hubiera contado con algún responsable de cualquiera de los estudios de animación españoles, en vez de contar sólo con gente del campo del merchandising y las cadenas televisivas, hubiera adquirido mayor trascendencia e interés.



Pasando al aspecto comercial, no cabe duda que los stands se hicieron eco del protagonismo adquirido por el Japón en el presente **Saló**; así, un stand anunciaba la próxima llegada al mercado español del sello *Manga Video*, del que ya he hablado varias ocasiones y cuyos lanzamientos hacen actualmente las delicias de los animéfilos británicos; ya no hará falta, pues, viajar a Londres para adquirir sus títulos, los cuales tendremos aquí a partir de septiembre. También **Record Vision** promocionó su cinta de *Porco Rosso* (DB nº 54). Por cierto que *Porco Rosso* será también proyectado el próximo octubre en el marco del **Festival de Cine Fantástico** de Sitges dedicado este año a la animación.

Otro stand estaba consagrado al personaje del gato *Doraemont*, creación del duo **Fujio-Fujiko** (DB nº 3 41), traído a España de la mano de **Luk International** y **Promociones y Merchandising, S.A.**, y del cual se espera promocionarlo con objeto de convertirlo en un nuevo éxito comercial entre el público infantil de aquí... tan solo cabe esperar si dicho éxito llegará a ser de veras una realidad tal como sus promotores esperan.

No faltaban los stands con asociaciones culturales sobre el Japón como la **JAPA** (**Japanes Animation & Manga Association**), cuyo primer número de su boletín fue presentado y cuyos objetivos son potenciar el aprendizaje del idioma japonés y promover los intercambios culturales España-Japón, además de, por supuesto, constituirse como un club de fans de manga y anime.

Hay que hacer una mención especial de los cada vez más frecuentes fanzines dedicados a nuestros temas. Además de presentarse el número cero de *Anime BCN Magazine*, se contó con las presencia en el **Saló** de los responsables del valenciano *Mangazone*, cuyo número 5 coincidió con el evento. Del extranjero –aparte de los editores japoneses presentes en la Zona Internacional, donde también se hallaban los Italianos de **Star Comics** y **Granata Press** ambos dedicados a la edición de manga en su país– cabe reseñar la presencia de un representante de nuestros amigos franceses de **Animeland** (DB nº 16), **Pierre Ginet**, así como otros delegados galos de los fanzines *Mangazone* (no confundir con su homónimo valenciano ya citado) y *Tsunami*.

En resumen, podemos confirmar que el balance, pese a los defectos –que siempre los hay– ya señalados, puede considerarse totalmente positivo para los mangáfilos. Aún si el Japón no vuelve a figurar como país invitado en alguna futura edición del **Saló** –el ser mangáfilo, o usáfilo, no debe ser impedimiento para conocer y apreciar el resto de la producción historietística del mundo–, la presente edición ha constituído un apropiadísimo despegue para lo que nos aguarda en este **año dos** del manga en España. Así que no nos pillaran desprevenidos.

SHUEISHA: CUNA DE ÉXITOS

Siguiendo con el repaso a las principales editoriales de manga del Japón la mayoría de las cuales habían contado con stand propio en el pasado **Saló del Comic**, tras haber pasado revista a la editorial **Kodansha** (DB nº 37) ahora le toca el turno a otro de los colosos de la industria editorial nipona: **Shueisha**, del cual acaso ni siquiera haga falta recordar una vez más que se trata de la casa madre de *Shonen Jump*, el semanario que ha albergado *Dragon Ball* y tantísimos otros éxitos del manga.

Shueisha, cuyo nombre significa **acumulación de intelecto**, fue fundada en Tokio el 8 de Agosto de 1925. Dedicada básicamente a la publicación de revistas para todo tipo de público, ampliando su campo a la edición de libros en los años 60, su entrada en la escena de los manga sería relativamente tardía, haciéndolo en 1955 con la publicación mensual para chicas, *Ribbon*. Sin embargo, habría que esperar hasta Agosto de 1968 para presenciar la aparición del título que constituiría la punta de lanza de su programa editorial: volvemos a referirnos, una vez más, a *Shonen Jump*.

Cuando el primer número de *Shonen Jump* salía a la calle, pocos podrían presagiar que el nuevo semanario, al estar el mercado japonés ocupado por otros semanarios para chicos ya consolidados (*Shonen Magazine*, de la **Kodansha**, y *Shonen Sunday*, de la **Shogakukan**), lograse hacerse un hueco en el kiosco e incluso superar, con el paso del tiempo, en tirada a sus títulos rivales. Pero fue así como sucedió, y ello incluso pese a contar con el hándicap de que los mejores autores de manga del país ya estaban ocupados colaborando para dichos títulos de la competencia, por lo que *Shonen Jump* hubo de buscar nuevos talentos para llenar sus páginas, permitiéndoles así hacer sus pinitos y alcanzar posteriormente el estrellato.

Una decisión que no cayó en saco roto, ya que estos autores noveles, hoy celebres, han continuado publicando en el semanario, contribuyendo a que *Shonen Jump* se mantenga hoy día en el puesto de líder de ventas, rondando los 6 millones de tirada por ejemplar.

¿Cúal es el motivo de dicha ascensión? Quizá podríamos hallar la respuesta en la contínua preocupación por parte de la editorial de mantener un contacto con los lectores, procurando saber en todo momento qué es lo que ellos desean hallar en las historietas que contiene el semanario. Una encuesta sobre dichos lectores, preguntándoles **la palabra que más calor daba a sus corazones, la cosa que consideraban más importante** y **la cosa que les hacía más felices** trajo, como respuestas respectivas, las palabras **amistad, esfuerzo** y **victoria**. Sobre esos tres términos, *Shonen Jump* ha basado las numerosísimas sereis que, a lo largo de los años, han ido poblando sus páginas y de las cuales no podemos evitar el volver a citar las más destacables: *Cat's Eyes* (*Ojos de Gato*) y *City Hunter* (*El Cazador*), ambas de **Tsukasa Hojo**; *El puño de la Estrella del Norte*, **Tetsuo Hara**, quien asimismo ilustra actualmente la serie histórica *Hana no Kenji*, ambientada en el siglo 16 y con guión de **Keiichiro Ryu**; *Kimagure Orange Road* (*Johnny y sus amigos*), de **Izumi Matsumoto**; *Video Girl Ai* de **Masakazu Katsura**, quien recientemente ha creado una secuela a esta última, *Video Girl Len*; *Slam Dunk*, una de las actuales series de mayor éxito del semanario, ambientada en el mundo del baloncesto, obra de **Takehiko Inoue**; *Dragon Quest* (*Fly*), de **Koji Inada** y **Riku Sanjo**, basada en el videojuego de homonimo diseñado por **Akira Toriyama**; *Kinnikunman* (*Muscleman*), el as de la lucha libre cuya versión anime ha sido ofrecida por TV3 y otras autonomicas, obra de **Tamago Yude**; *Bastard!*, de **Kazushi Hagiwara**, serie de ambiente futurista fantástico... y todavía nos dejaríamos bastantes best-sellers más, incluyendo las creaciones del amigo **Toriyama** y los *Caballeros del Zodíaco*.

No obstante, no podemos pasar por alto las series que **se quedaron por el camino**. En el Japón impera el sistema de verificar si una serie tiene éxito o no a través de las votaciones de los lectores, mediante tarjetas insertadas en las revistas. Si una serie obtiene votaciones bajas durante varias semanas, es cancelada de inmediato. Recuérdese que **Toriyama** debutó con series que tuvieron una existencia muy breve, antes de conocer éxitos más prolongados.

La línea de manga de **Shueisha** se complementa con otros títulos destinados a otros sectores del público lector: el semanario *Young Jump*, para los jóvenes adultos; los títulos para chicas como el ya citado *Ribbon* y *Margaret*; el reciente *V-Jump*, destinado a lectores más pequeños y con buena parte de sus páginas a color, cosa poco frecuente en las publicaciones de manga; los títulos para adultos *Bussiness Jump* y *Comic You*, este último para mujeres; y por supuesto, mención aparte mercen las innumerables colecciones de volúmenes recopilatorios (**tankobon**) de las series de mayor impacto.

Dejando aparte una coleccion de 25 tomos en tapa dura y con páginas en color y en bicromía, dedicados a biografías en manga de personajes históricos célebres, la producción **non manga** de **Shueisha** abarca diversas revistas para hombres o para mujeres, incluyendo las ediciones japonesas de *Playboy* y *Cosmopolitan*, así como colecciones de narrativa japonesa y mundial, libros de arte también tanto japonés como mundial (no falta un título dedicado a nuestro **Gaudí**, **Gaudí's Cosmos**), libros de cocina, novelas para jovencitas y libros educativos para muchachos. Todo un vasto programa editorial que, pese a ser cuantitativamente inferior al de **Kodansha** su nivel de ventas rivaliza con el de esta última: casi 1,5 billones de dólares en 1992.

Siendo Agosto del presente año cuando *Shonen Jump* habrá celebrado sus 25 años de vida, no podemos sino desearle otros 25 años más de existencia, y expresar nuestra admiración ante un país, que pese al vertiginoso auge de los medios audiovisuales, ha sabido mantener incluso aumentar su pasión por la lectura, ya sea de manga como de letra escrita. Una pasión que continúa representando un modelo a imitar para nosotros, los occidentales. ■

PORTADA DE "SHONEN JUMP"

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

TETSUYA CHIBA: EL BUEN VETERANO

Aunque en las últimas entregas de **Manga Manía** nos hemos centrado primordialmente en los nombres más recientes del manga y el anime, no por ello conviene dejar de lado a los veteranos de la primera generación que hace más de cuatro décadas consolidó la industria del manga. Dejando aparte nombres que ya han desfilado por estas páginas como **Reiji Matsumoto, Sampei Shirato, Shotaro Ishimori**, etc., faltaba ocuparnos de otro miembro clave de dicha generación como **Tetsuya Chiba**.

Nacido el 11 de Enero de 1939, publicó su primer trabajo profesional a los 17 años, *Fukushu no Semushiotoko* (*El vengador*), especializándose a continuación en el manga para chicas, destacando de dicho período *Mama no Violin* (*El violín de Mamá*), aparecido en 1958 en el mensual *Nakayoshi*. A principios de los años 60, da un giro a su carrera para dedicarse a los manga para público masculino, siendo su primera realización en este campo *Chikai no Makyu* (1961), uno de los primerísimos manga sobre béisbol que desencadenaría el posterior boom de series dedicadas a este deporte. *Shidenkai no Kata* (*Kata del Rayo Violento*), de 1963, sería una serie bélica ambientada en la II Guerra Mundial, describiendo el horror del conflicto visto por un kamikaze, mientras que *Harisu no Kaze* (*El terror de la escuela Harisu*), de 1965, pertenece al género de los manga de ambiente estudiantil, siendo además el primer manga de **Chiba** adaptado, aquel mismo año, como serie de anime.

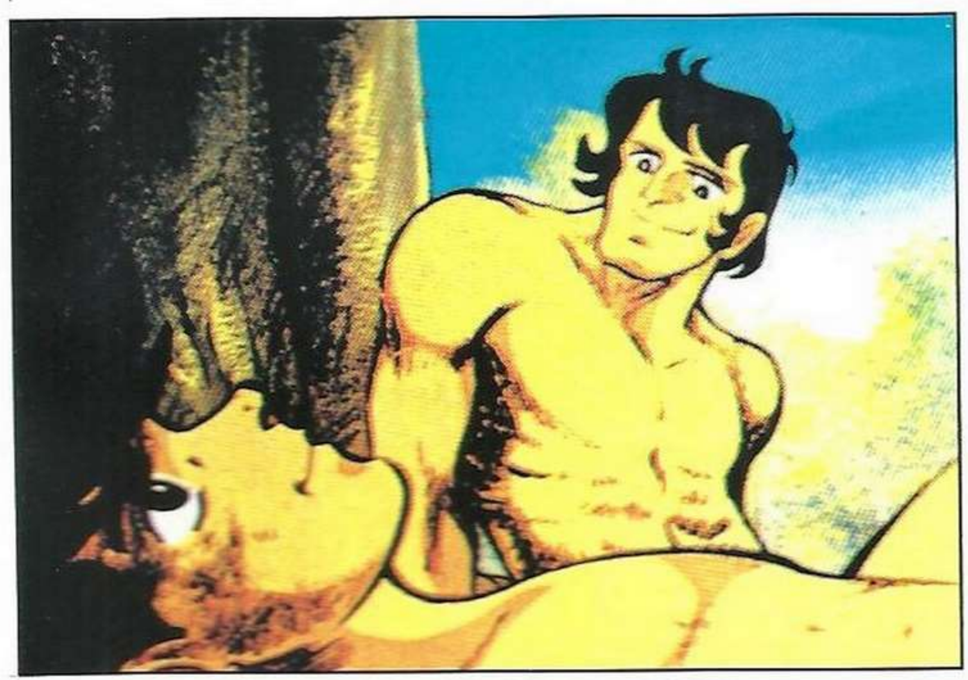
Pero habría que esperar a 1968 para presenciar, en las páginas del semanario *Shonen Magazine*, el mayor éxito de **Chiba**: *Ashita no Joe* (*Joe del mañana*, o en la versión que nos ha ofrecido Antena 3, *El Campeón*). Este manga, ambientado en el mundo del boxeo, contaría con guiones de **Asao Takamori** y se prolongaría hasta 1973. El protagonista, **Joe Yabuki**, es un muchacho huérfano que, en el curso de una pelea callejera, es observado por **Danpei Tange**, un ex-boxeador, quien le ofrece convertirse en un profesional del pugilato. Dejando aparte los duros entrenamientos y las humillantes, pero no desmoralizantes, derrotas que **Joe**, como todo típico protagonista de manga deportivo habrá de padecer, un punto álgido de su carrera será cuando tendrá que enfrentarse en el ring a **Toru Rikiishi**, un ex-compañero suyo del reformatorio, también convertido con el tiempo en boxeador. Al pertenecer **Joe** a la categoría de peso mosca, su pérfido ex-compañero se someterá a un severo régimen, con tal de perder peso y así poder entrar en la misma categoría que **Joe** y participar en una misma pelea que él. Sin embargo, la dieta le habrá costado cara a **Toru** ya que, debilitado, al entrar por fin en combate con **Joe**, fallecerá durante el transcurso del mismo. Esto, a su vez, le proporcionará una profunda crisis moral a **Joe**, que le hará perder su título de campeón. Tras un período de recuperación, la carrera de **Joe** llegará a su conclusión cuando se enfrenta a **José Mendoza** (sí, tal como suena, en castellano en el original), campeón mundial de los pesos mosca, culminando el combate entre ambos con la muerte de nuestro protagonista.

Ashita no Joe no sólo representa uno de los raros casos en la historia del comic mundial en que el héroe fallece, sino asimismo un claro ejemplo del apoyo y la sensibilidad que los lectores japoneses pueden tener hacia sus personajes favoritos, dando la sensación que son realmente considerados como seres de carne y hueso. Ello es demostrable con la anécdota sobre la muerte de **Toru**, a raíz de la cual, en Febrero de 1970 **Kodansha**, celebró en sus locales un funeral, al cual acudieron más de 700 personas, para conmemorar el trágico evento. El propio **Joe**, al fallecer tres años más tarde, no gozaría de idénticos honores, señal de que su rival disfrutaba de una mayor popularidad entre los lectores que él mismo.

Ashita no Joe sería llevado en diversas ocasiones al anime: en forma de dos series televisivas, una de 1970 con 79 episodios, y otra de 1980 con 47 episodios; así como en forma de dos películas, una de 1980 realizada a base de metraje de la serie de 1970, y otra de 1981. Todas estas versiones fueron producidas por la **Tokyo Movie Shinsha**.

Otras creaciones posteriores de **Chiba** han sido *Ore wa Teppei!* (*¡Yo soy Teppei!*), aparecida en 1973 y protagonizada por un alocado estudiante especializado en la práctica del **kendo** (esgrima japonesa); así como su primera obra para el público adulto, *Notari Matsutaro*, ambientada en el mundo del **sumo**, también creada en 1973. Más recientemente, y demostrando cómo un autor sólido y veterano puede seguir cosechando nuevos éxitos pese a poseer ya una larga carrera profesional, **Chiba** se ha marcado un nuevo tanto con *Ashita Tenki ni Nare* (*Mañana hará buen tiempo*), protagonizada por **Taiyo**, un joven golfista cuya baja estatura no le impide el anhelar a llegar a dominar este deporte. Tanto este último manga como *Ore wa Teppei!* han sido también adaptados como series de anime.

Con un robusto estilo que une hábilmente realismo y caricatura –habiendo llegado a ser comparado, en lo gráfico, con el belga **Franquin** por **Thierry Groensteen** en su *L'Univers des Mangas*– **Chiba** se mantiene en el podio de los decanos del manga –citados al principio de este artículo– aún en activo. Pese a las nuevas vías emprendidas por las más recientes hornadas de autores de manga, estos no olvidan seguir el rastro que sus venerables predecesores. Y aunque **Joe Yabuki** haga años que esté K.O., a buen seguro todavía le quedan muchos **rounds** a su creador **Chiba** por jugar.



JOE YABUKI (REPOSANDO), JUNTO A SU ENTRENADOR DAMPEI

FESTIVAL DE ANNECY: UN PREMIO PARA MIYAZAKI

Aunque ya hayamos dedicado dos entregas de **Manga Manía** a la figura de **Hayao Miyazaki** (DB nº 24 y 54), la creciente importancia que él mismo y su obra están cobrando cada vez más en el campo del anime obligan a que volvamos a consagrarle una entrega más de esta **Sección**. Esta vez el motivo se debe a su presencia en el **Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy**, celebrado en dicha población francesa los 1 al 6 de junio.

Celebrado bianualmente, dicho festival ya había dedicado una atención especial a la animación japonesa en sus más recientes ediciones, presentando el estreno europeo de *Akira* en la edición de 1989, o dedicando una exposición de originales y una retrospectiva de sus cortos al recordado **Osamu Tezuka** en 1991.

Y la presencia, este año, de **Miyazaki** no era un hecho casual, ya que su largometraje *Porco Rosso* fue presentado al Festival en competición. Por otra parte, dos de sus otros largometrajes, *Mi vecino Totoro y Laputa: el castillo celestial* fueron también proyectados fuera de concurso (¿por qué no haber traído también *Nausicäa* o *Kiki's Delivery Service*?). La proyección de cada una de estas películas contaba con la presencia en persona del propio **Miyazaki**, quien al final de cada proyección compareció ante el público, agradeciéndole su asistencia. Con lo cual, dichas proyecciones, no sólo por los films en sí, sino por la cálida personalidad de su realizador, se convirtieron en uno de los **platos fuertes** del Festival.

Particularmente, después de la sesión dedicada a **Totoro**, tuvo lugar un debate entre el propio **Miyazaki** y **Moebius**; la presencia del creador de *Blueberry* y *El garaje hermético* no era nada de extrañar en el Festival, dado que ya conocemos su pasión y admiración por el cineasta japonés (DB nº 45).

Debido a que una buena parte del público no pudo asistir a las sesiones por llenarse con facilidad la sala donde se proyectaban, hubo que añadir a última hora proyecciones adicionales de cada una de las películas, aunque sin la presencia del autor.

Por otra parte, el 4 de junio por la mañana, tuvo lugar en el hotel donde se alojaba **Miyazaki** un íntimo, pero agradable desayuno-conversación entre él mismo, de nuevo **Moebius**, y varios periodistas, incluyendo el autor de estas líneas. Al preguntársele a **Miyazaki** sobre su próxima película, prefirió no adelantar datos, aunque parece ser que volverá a tener como escenario, al igual que en Totoro, su Japón natal.

Y naturalmente, la presencia de **Miyazaki** en Annecy concluyó de manera más que feliz: *Porco Rosso* fue galardonado con el premio al mejor largometraje. El jurado, que había dado su voto por unanimidad, reconocio que los motivos por los que se concedió el premio fueron la calidad del ritmo narrativo del film, así como la expresión de los valores humanos de que hacen gala los personajes del mismo. **Miyazaki** recibió el galardón de cierto dibujante francés cuyo seudónimo empieza por M (¿adivináis quién?)... Otro japonés que también fue homenajeado durante el Festival fue **Yoji Kuri**, autor de grotescos y surrealistas cortometrajes de animación desde principios de los 60 –y actualmente dedicado a la pintura– quien además era miembro del jurado en la presente edición del Festival, recibiendo además un premio por el conjunto de su obra, otorgado por la **ASIFA (Asociación Internacional del Film de Animación)**.



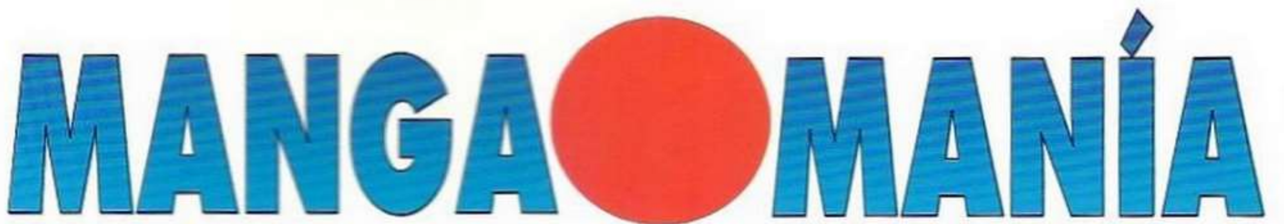
HAYAO MIYAZAKI (izquierda) y FRÉDÉRIC BACK

Por supuesto, no todo fueron japoneses en Annecy: durante los seis días que duró el festival, pudieron verse cerca de 300 películas de animación procedentes de 44 países. El Gran Premio de este año fue para el film canadiense *Le fleuve aux grandes eaux (El río de las grandes aguas)*, obra de **Frédéric Back**, autor de cortos de tono ecologista y ternurista, habiendo ganado el Oscar en dos ocasiones. En la presente cinta, se nos presenta la historia de un río de su país, en San Lorenzo, desde los orígenes de la vida hasta su lenta destrucción por la polución causada por el hombre. Precisamente **Miyazaki**, admirador confesado de los films de **Back**, ha reconocido la influencia del espíritu poético de éstos en su propia obra.

Los otros triunfadores del festival fueron los animadores británicos, ya que éstos también se llevaron una buena parte de los premios: el premio al mejor film para televisión fue para *Father Christmas* (*Papa Noël*), de **Dave Unwin**, basado en el libro de **Raymond Briggs**, autor del comic –también llevado a la animación– *Cuando el viento sopla*; el premio del público fue concedido, por votación de este último, a *Adam* de **Peter Lord**, un desopilante corto hecho en animación de plastilina que describe los problemas de integración de **Adán**, después de ser creado, en la Tierra; mientras que *The Village (El pueblo)*, de **Mark Baker** y *The Sandman (El coco)* se llevaron, respectivamente, el premio especial del jurado y el premio al mejor corto.

Entre las retrospectivas, dejando aparte algunas tan exóticas como las dedicadas a las animaciones africana o iraní, destacó la dedicada a los **tesoros ocultos** de **Disney**, que presentaba películas muy poco vistas de la casa, desde cortos de la época muda anteriores a la creación de *Mickey Mouse*, hasta *Vincent*, un escalofriante film dirigido por **Tim Burton** en 1982, cuando trabajaba para la **Disney** (y para la cual precisamente ha dirigido el largometraje *Nightmare before Christmas*, a estrenar en USA a finales de año, marcando su regreso a la animación).

En definitiva, Annecy ha vuelto a constituír un festín para todo aquel aficionado a la animación. Y pronto podremos disfrutar en España de un festival similar, ya que los próximos 8 al 16 de octubre, el **Festival Internacional de Cine Fantástico de Sitges** dedicará la mayor parte de su contenido a la animación, contando con *Porco Rosso* entre los films en competición. No hay duda que la proyección del film en Sitges, junto con la anunciada edición en video del mismo por **Oro Films** (y no por **Record Vision** como dije hace pocos números; perdón por el **gazapo**), sin duda contribuirá a hacer de **Miyazaki** un nombre bien conocido entre el público español. Pero esto es otra historia de la que hablaremos en su momento... ■



UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

SAILOR MOON: JÓVENES, BELLAS Y GUERRERAS

Si tuviéramos que preguntar cuál es la serie de anime que actualmente está haciendo más furor en el Japón, sin duda alguna la respuesta que obtendríamos sería *Sailor Moon*, o más exactamente en el original *Bishojo Senshi Sailor Moon* (*Hermosa guerrera Sailor Moon*). Ya había mencionado brevemente en el nº 15 de *DBZ* a esta serie que, al parecer, está encaminada a permanecer en antena durante largo tiempo; en las siguientes líneas analizaremos el porqué de este éxito fulminante.

Sailor Moon apareció por vez primera como manga en 1991, en las páginas de *Nakayoshi*, una revista mensual para chicas de la editorial **Kodansha** continuando todavía en la actualidad y siendo recopilada en volúmenes, de los que han aparecido cuatro hasta la fecha. Su autora, **Naoko Takeuchi**, lo es también desde hace poco de *Codename Sailor V*, otro manga cuyo argumento está relacionado con *Sailor Moon*.

¿Por qué el nombre de *Sailor Moon*? Como habréis visto en los manga y series de anime de ambiente estudiantil, las colegialas japonesas suelen llevar un traje marinero –sailor, en inglés– como uniforme; dicho uniforme fue introducido en Japón a principios de siglo, a causa de la influencia europea, ya que por aquel entonces estaba muy de moda en Occidente vestir a los niños y niñas de marinero.

Este es, naturalmente, el uniforme que lleva **Usagi Tsukino**, la protagonista. Tiene 14 años y vive en Tokio con su madre, médico de profesión. Su nombre, literalmente, significa **conejo de la luna** (según el folklore japonés, la luna está habitada por conejos). Su aventura da comienzo cuando se encuentra con **Luna**, una gata negra que habla y que luce una media luna en la frente, informándole a **Usagi** que ella es la reencarnación de una antigua guerrera lunar y que debe reunir a otras cuatro chicas guerreras para combatir a los **Yoma**, una especie de zombis, y para hallar a una princesa desaparecida.

Posteriormente, **Usagi** se encontrará con esas cuatro chicas, cada una de ellas también reencarnación de una guerrera lunar. Ellas son **Ami Mizuno** (su apellido significa **del agua**), **Rei Hino** (**del fuego**), **Minako Aino** (**del amor**), y **Mikoto Kino** (**del árbol** o **del bosque**). Como puede notarse, cada uno de los apellidos de nuestras heroínas está relacionado con un elemento relacionado con la naturaleza o la mágia.

Juntas, las cuatro emprenderán la lucha contra los **Yoma** y la búsqueda de la princesa lunar. Los **Yoma**, por su parte, se encargan de acumular la energía de los humanos con objeto de hacer revivir a **Beryl**, su reina. No falta el elemento romántico en la serie, como en todo **shojo manga** (manga para chicas, ya sabéis) que se precie: **Usagi** está enamorada de **Tuxedo Kamen**, un enmascarado elegantemente vestido que a veces les echa una mano a ella y sus compañeras.

La versión anime, producida por la **Toei**, inició su emisión a partir del 7 de marzo de 1992 y, como decíamos al principio, su éxito de audiencia predice que va a haber *Sailor Moon* para rato: al cumplir un año de estar en antena, a partir del 6 de marzo del presente la serie ha sido rebautizada *Sailor Moon R* (tal vez porque utilizar la *Z* para designar a las secuelas ya está un tanto visto: es el caso de *Dragon Ball*, *Gundam*, etc.). A destacar asimismo que el **Studio Ghibli** (sí, el mismo donde **Hayao Miyazaki** ha realizado sus deliciosos largometrajes) también ha colaborado en la misma.

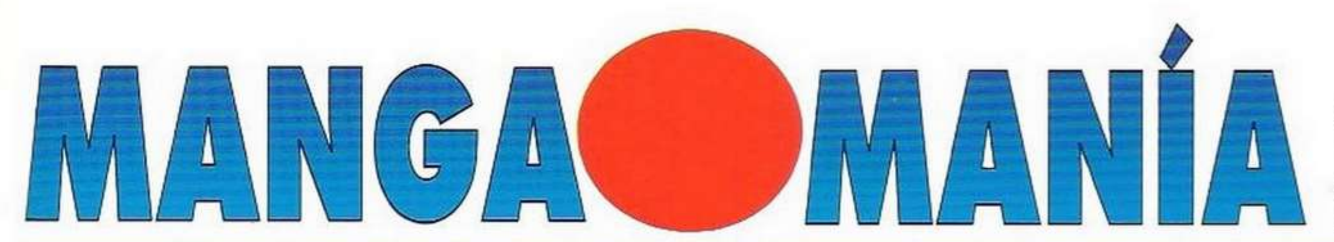


¿Cual es, pues, la clave del éxito de *Sailor Moon*? Pese a tratarse de un manga creado para el mercado femenino, y pese también a que los manga y las series de anime sobre **magical girls** ya componen una lista bastante extensa (*La magia de Emi*, *El broche encantado*, etc.), lo cierto es que *Sailor Moon* posee, además de romance, otros elementos que la hacen asequible a un público de ambos sexos, como pueden ser fantasía y acción: en efecto, **Usagi** y compañía no son las típicas **damiselas en apuros**, sino que deben aliar sus fuerzas para combatir el mal; por otra parte, el humor juega también un papel importante, lo mismo que el aspecto sexy de las cinco protagonistas, el cual ha contribuido a aumentar el número de fans masculinos de la serie.

Con todo ello, *Sailor Moon* ha desencadenado el inevitable merchandising, favoreciendo particularmente la aparición en el mercado de adornos –tales como pendientes, ya que cada una de las chicas lleva un par– y productos de belleza relacionados con la serie.

Como prueba evidente de este éxito, sus personajes están actualmente encabezando la lista de personajes más populares de la revista *Animage* (la cual posee en cada número dicha lista, presentando a los 20 personajes favoritos de los lectores, según las votaciones que éstos envían; incluso le ha concedido a Sailor Moon el Anime Gran Prix 92; durante los últimos años, el personaje que frecuentemente encabezaba dicha lista era **Nausicää**, siendo tan sólo recientemente desbancada por **Nadia**. Un dato curioso es que el personaje de *Sailor Moon* que encabeza la lista no es **Usagi**, sino **Ami**, acaso por tratarse del personaje más simpático y gracioso de la serie. De cabellos cortos y azules, **Ami** ha sido inspirada por **Noriko Sakai**, una cantante japonesa muy popular, que ha interpretado algunos temas para series de anime.

Finalmente, es de mencionar que *Sailor Moon* ha sido adquirida para su emisión en España. Esperemos que su programación no se haga demorar, con tal de conocer más sobre esta serie... y esperemos, también, que no rebautizen a sus protagonistas con nombres ridículos (¿que nombre le pondrán a **Usagi**? ¿**Conejo**, como en la traducción literal?) Pero los cambios de nombre, y la traducción en los doblajes pueden ser tema para otra ocasión. Mientras tanto, veremos qué tal aceptación tendrán este grupo de **hermosas guerreras** entre nuestros televidentes. ■



UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

THE SILENT SERVICE: SUBMARINO SOLITARIO

En pocas ocasiones ha habido un manga que, dejando aparte que llegue o no a ser un éxito multitudinario entre el habitual público lector de comics, logre ir más allá de dicho público y llegue a llamar la atención entre los demás medios de comunicación del Japón e incluso crear polémica entre la clase política del país.

A esta categoría pertenece nuestro manga de hoy: *Chinmoku no Katai*, cuyo equivalente en inglés, *The Silent Service*, o sea *El Servicio Silencioso*. No es ninguna casualidad la elección del título, ya que *silent service* es como las fuerzas armadas USA suelen denominar a su flota de submarinos; incluso llegó a existir en 1957 en dicho país una serie de telefilms documentales sobre la historia de los submarinos en la armada de los USA, igualmente llamada *The Silent Service*.

Volviendo al manga, éste fue creado en 1988 por **Kaiji Kawaguchi** para el semanario de la **Kodansha Comic Morning**, convirtiéndose en una de las series más populares de dicho semanario, y habiendo superado las 3.000 páginas de duración, además de obtener la respectiva recopilación en tomos.

La acción tiene lugar en un futuro no muy lejano, a finales de los 90, iniciándose cuando un submarino soviético y otro japonés chocan a 300 metros bajo el mar, cerca de las costas del Japón. El submarino soviético sobrevive al choque, pero el japonés pierde el control y es hundido, sin existir supervivientes. En realidad, el choque resultaba ser tan sólo un accidente simulado, utilizando un submarino de control remoto. Los **desaparecidos** tripulantes del submarino japonés están participando en realidad en un proyecto ambicioso: ensayar el primer submarino de potencia nuclear del Japón, el **Sea Bat**: dicho proyecto está siendo llevado a cabo entre los USA y el Japón, manteniéndose su existencia en silencio, con objeto de no ofender los sentimientos antinucleares de buena parte de la población japonesa.

Sin embargo, durante unas maniobras de prueba junto con la 7ª flota de submarinos de la armada USA, el **Sea Bat** logra escapar al control de aquella y darse a la fuga; ello es debido a que el comandante **Shiro Kaieda**, quien capitanea el **Sea Bat**, ha decidido amotinarse junto con su tripulación. Una nueva andadura se inicia así para el submarino rebelde, el cual es rebautizado por **Kaieda** como **Yamato**. **Yamato**, además de ser el nombre antiguo del Japón, fue también el nombre del mayor acorazado jamás construido, utilizado por las fuerzas armadas japonesas durante la II Guerra Mundial, sin olvidar, por supuesto, que asimismo se llama así el acorazado espacial que da título al célebre manga de **Reiji Matsumoto** y su versión anime. **Kaieda** declara a su submarino como una **nación** independiente, cuyo objetivo es convertirse en una gran potencia militar autónoma que impida el uso descontrolado del armamento nuclear y preservar, de este modo, la paz mundial. Durante su periplo, el **Yamato** habrá de eludir a numerosos submarinos y barcos de combate estadounidenses, así como destruir otros tantos, por lo que el gobierno USA lo considerará como una amenaza para liquidar a cualquier precio. También para el gobierno soviético –pese a tener lugar la historia en un futuro cercano, el autor no preveía, sin duda, que la URSS fuera a desmembrarse en breve– el **Yamato** constituye un enemigo, por lo que no le faltaran los enfrentamientos con las fuerzas navales y submarinas rusas. En cambio, el Japón ve al **Yamato** como algo suyo, que ha de proteger, al ser todos sus tripulantes japoneses, aunque se halla metido en la problemática situación de rogarle que vuelva a estar bajo control de las fuerzas armadas japonesas. Pese a dichos ruegos, el **Yamato** no abandona sus objetivos, causando que hasta la ONU decida tomar cartas en el asunto respecto a la captura del indómito submarino.

Desde su aparición, **Chinmoku no Katai** ha logrado cosechar un impacto más allá, como decíamos al principio, del público consumidor de manga y ha sido objeto de reflexión en debates políticos. Sin duda, buena parte de sus más acérrimos lectores se encuentran entre las fuerzas armadas del país; después de varias décadas de manga de fuerte carácter anti-bélico –el caso más conocido es *Gen of Hiroshima* (DB nº 23) de **Keiji Nakazawa**– he aquí, por fin, un manga que sin ser tampoco una alabanza a la guerra –no olvidemos que el principal objetivo de **Kaieda** es conseguir la paz mundial (aunque para ello, no vacila en destruir todo submarino que se le interponga en su camino)– ha llamado la atención por la precisa documentación en cuanto a vehículos de combate, armamento, etc. que ha llevado a cabo su guionista/dibujante, todo ello servido por un dibujo que, aunque no sea fuera de lo común, resulta detallado y muy correcto.

Chinmoku no Katai obtuvo el Premio de Manga **Kodansha** en 1990 y, aunque parezca curioso en un manga de gran éxito, no ha sido llevado de momento a la pantalla, ya sea en anime o con actores reales.

Tampoco es predecible el que llegue a publicarse fuera del Japón: desde luego, el papel no muy positivo que juegan las fuerzas armadas estadounidenses reduce las posibilidades de publicar algún día este manga en USA –aunque algunas entregas sí han sido publicadas en la revista para aprender japonés a través del manga *Mangajin* (DB nº 11)–; por otra parte, el larguísimo número de páginas de que se compone esta saga submarina exigiría una excesiva fidelidad por parte del público lector occidental que, dejando de lado fenómenos excepcionales como *Dragon Ball*, dificilmente éste seria capaz de sentir.

En cualquier caso, vigilad bien las playas del sitio donde estéis veraneando... ¡quien sabe si, en cualquier momento, puede surgir de entre las aguas el **Yamato**! ■



KAIJI KAWAGUCHI



EL COMANDANTE KAIEDA (DERECHA)

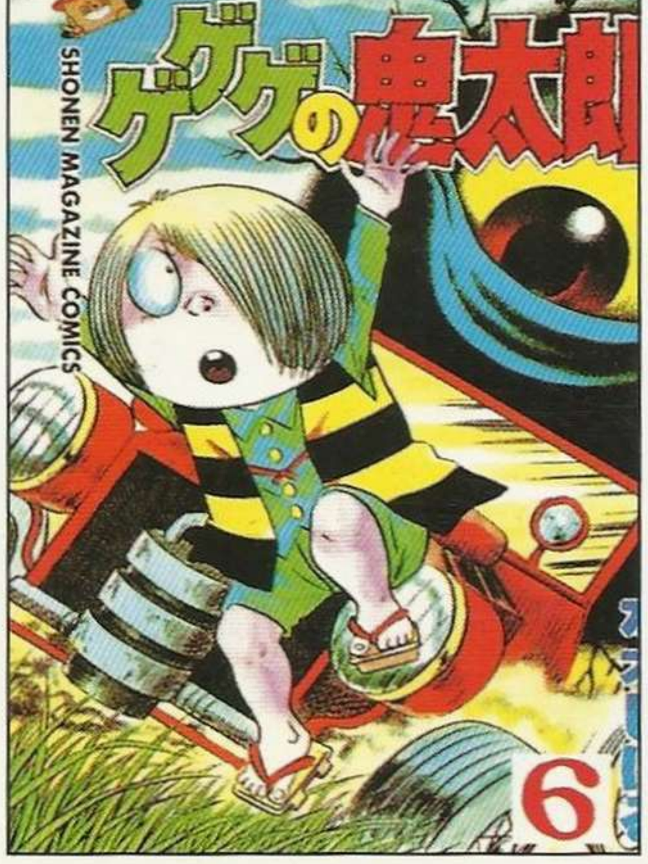
SHIGERU MIZUKI: EL MAESTRO DEL TERROR

El folklore japonés cuenta con una rica tradición repleta de leyendas sobre demonios, fantasmas y otros seres extranormales similares, la cual poco tiene que envidiar a sus equivalentes occidentales. En anteriores entregas de **Manga Manía** hemos visto algunos ejemplos de como los autores de manga han sabido aprovechar dicha tradición para sus creaciones. Uno de los más célebres y populares de dichos ejemplos es *Hakaba no Kitaro* (*Kitaro del Cementerio*), personaje ideado por **Shigeru Mizuki**.

Nacido en 1924 en Sakainimato, **Mizuki** estudió en la universidad de Bellas Artes de Musashino, aunque abandonó dicha carrera para dedicarse a ilustrar historias para **los kamishibai** o **teatros de papel** –que, como hemos apuntado en otras ocasiones, son historias en imágenes exhibidas públicamente en las calles– para debutar en el manga en 1957; ese mismo año crea *Rocket Man*, serie que mezclaba la ciencia-ficción y el terror, destinada al mercado de los *kashibon manga* (como ya sabemos, muy corrientes en aquellos años). Luego de otras creaciones, tales como *Yurei Ikka* (*La familia fantasma*, 1959), *Kappa no Sanpei* (*Historia de un monstruo*, 1963) o *Akumakun* (*El joven Akuma*, 1964, sobre un mago que podía invocar a **Mefistófeles**, el diablo, mediante la flauta del **Rey Salomón**), que contribuirían a especializarlo en el manga fantástico-terrorífico, en 1965 publica al fin el primer episodio de *Hakaba no Kitaro* en las páginas de *Shonen Magazine*.

Kitaro ya había aparecido en una obra anterior de **Mizuki**, la ya citada *Yurei Ikka*, si bien no cobraría su aspecto definitivo hasta obtener su propio manga. Aunque su apariencia es la de un niño, **Kitaro** es un fantasma, que viste un **chanchanko** (traje típico japonés donde, supuestamente, moran los espíritus de los antepasados de uno mismo) y luce una larga cabellera, uno de cuyos mechones le tapa la órbita donde debería estar su ojo izquierdo, ya que él sólo utiliza el derecho; en ese sitio habita el espíritu de su padre, en forma de ojo, dotado de minúsculos brazos y piernas, el cual a menudo ayuda a **Kitaro** cuando éste se halla en apuros. En sus aventuras, **Kitaro** se enfrenta a numerosos monstruos, brujas y demonios de todo tipo; unos, extraídos del folklore japonés, aunque otros también procedentes de fuentes occidentales, tales como los propios **Drácula** o **Frankenstein**. Además del espíritu de su padre, **Kitaro** es asimismo asistido por **Nezumi Otoko** (literalmente, **hombre ratón**), un anciano y diminuto espíritu.

Gráficamente, el manga se ve dotado de un estilo entre sombrío y grotesco, con un tratamiento en ocasiones minucioso digno de algunos de los mejores comics de terror de la narrativa gráfica internacional, hasta el punto de que cuesta pensar que *Hakaba no Kitaro* fue un comic destinado para una publicación de mercado juvenil. Una carga crítica se aprecia, por otra parte, en la serie: según la tradición japonesa, los monstruos y espíritus habitaban ya en la Tierra mucho antes que el hombre, reprochándole a este último el haber turbado la paz y quietud que antaño reinaba sobre el planeta; es así como el autor plasma sobre su creación la ironía sobre quien es más monstruoso: los humanos o los propios seres fantásticos (de hecho, el manga ya trataba un tópico, años antes de que estuviera muy en boga, como es la defensa de la naturaleza).



PORTADA DE UN TOMO DE "KITARO"

Hakaba no Kitaro, que posteriormente sería rebautizado como *Gegege no Kitaro*, llegaría a su conclusión en 1969, habiendo conocido su pertinente recopilación en tomos, en diversas ediciones hasta nuestros días. En 1968 fue llevado al anime por la **Toei**, durando su primera serie un total de 65 episodios, rodados en blanco y negro; la misma productora dedicaría una nueva serie en 1985, ya en color, que llegaría a los 108 episodios, aparte de varias películas de mediometraje (entre 25 y 45 minutos) para pantalla grande. Aunque en la segunda serie, el tono grotesco y terrorífico del manga original se redujo un tanto, con objeto de hacerlo más accesible al público infantil de los 80, la versión animada de las aventuras de **Kitaro** ha constituído uno de los éxitos comeciales más rotundos de la **Toei**, motivando un aluvión de merchandising sólo comparable a otros superéxitos como *Dragon Ball*. No obstante, la profusión de elementos fantásticos populares entre el público oriental, pero desconocidos para el occidental, y naturalmente, el aspecto horrorífico de la serie, han motivado acaso el que ésta no se haya emitido de momento en ningún país europeo, ni siquiera en Italia, como ya sabemos el máximo consumidor de anime de nuestro continente.

Mizuki continuó produciendo otras obras después de *Kitaro*, si bien ninguna de ellas logró emular el impacto alcanzado por el joven fantasma. En 1973 apareció *Soin Gyokusai Seyo!* (*¡A la carga¡*), obra de 350 páginas destinada al público adulto, de temática antibélica, basada en su propia experiencia como soldado en la II Guerra Mundial, durante la cual había perdido su brazo izquierdo. Lejos del caricaturismo de las obras anteriores de **Mizuki** –conservando el diseño minucioso de aquellas–, constituye otro recordatorio de los absurdos de aquel conflicto bélico y de todas las guerras en general. Más recientemente, **Mizuki** ha publicado *Showa-shi* (*Historia del Japón moderno*), editada por **Kodansha** en seis volúmenes en 1988-9. Pero sigue siendo *Kitaro*, aún casi 15 años después de su desaparición, así como las aportaciones que logró con sus aventuras en el manga de género fantástico, lo que le ha hecho valer a **Mizuki** su puesto como uno de los autores de manga más recordados de la **segunda generación**, aquella que se formó en los años 50. ■

GON: CHIQUITO, PERO MATÓN

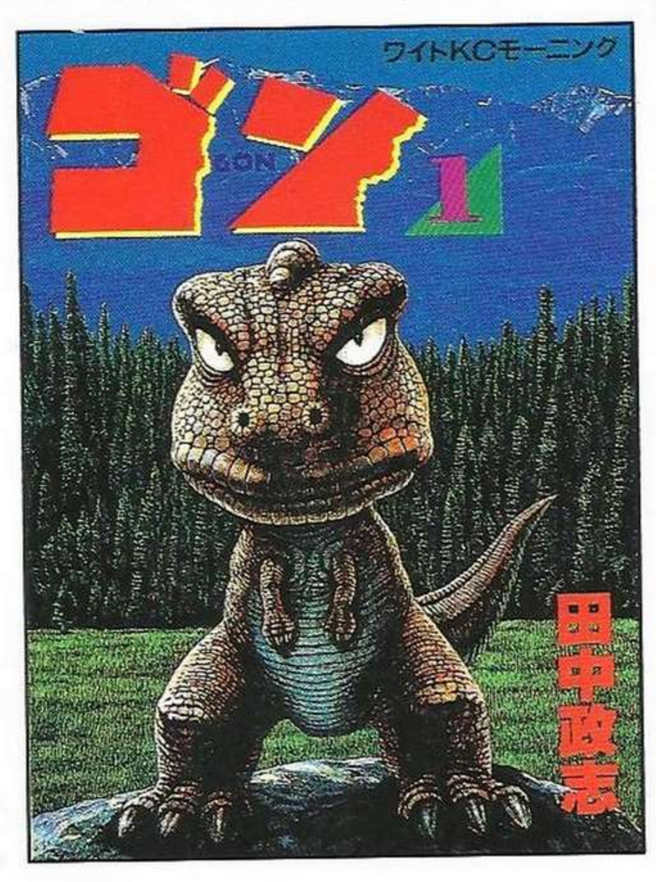
Continuando con nuestra revisión de los autores de manga que estuvieron presentes en la pasada edición del **Saló del Comic de Barcelona**, uno de los nombres que más expectación causó fue el de **Masachi Tanaka**, ya bien conocido entre los lectores españoles gracias a su dinosaurio **Gon**.

Gracias a **Gon**, **Tanaka** ha conocido la celebridad, pero... ¿cuán largo fue el camino para alcanzar dicha celebridad? Es sabido que la mayoria de autores de manga, antes de crear la serie que les otorgue su consagración, han tenido que lanzar previamente varias series de corta existencia hasta dar con un verdadero **hit** que les proporcione el salto a la fama. Son poquísimos los autores que, al entrar en el campo del manga, lo hayan hecho por la puerta grande. Ya sabemos como **Akira Toriyama** comenzó su carrera tanteando con varias séries efímeras antes de dar en el blanco con *Dr. Slump* y luego con *Dragon Ball*, por ejemplo.

Tanaka no ha sido una excepción. Nacido en 1962 en Shinane, tras estudiar Bellas Artes en Osaka, marcha a Tokio en 1984 a probar fortuna como mangaka... y habría de esperar unos cuantos años para encontrar **su** personaje hasta la aparición de **Gon**. Antes del diminuto reptil, **Tanaka** había lanzado una decena de series, obteniendo cada una un escaso impacto. Colaborando básicamente para las publicaciones para adultos de la editorial **Kodansha**, una de sus creaciones durante este período difícil fue *Flash*, un western que incluía elementos de ciencia-ficción y de las historias de samurais. *Flash*, creado en 1986 y publicado en *Comic Morning* y *Comic Afternonn*, para luego ser recopilado en tres volúmenes, es un **tipo duro**, siempre con el puro en la boca, que se desenvuelve en un ambiente no lejano al de los films de **Sergio Leone**, siendo su principal enemigo **Gould**, un perverso personaje cuya máxima ambición es instaurar una dictadura.

En las páginas de *Flash*, **Tanaka** ya perfilaba su estilo definitivo, que luego maduraría en **Gon**, a base de meticulosos trazados de pluma que daban paso a un grafismo casi fotográfico, aunque no exento de caricatura, y de una escasez, si no aún ausencia total, de textos y bocadillos. Aparte de una serie con base en el pasado histórico del Japón, otras de sus creaciones destacables del período "pre-Gon" es *U.P.O.* (*Unidentified Prince Object*), creada en 1990 para *Comic Morning* y con 190 páginas de duración, recopiladas en un solo volumen. Su protagonista, **Prince**, penetra en un universo de fantasía a través de un libro, convirtiéndose en el guardián de una Princesa; tras ser esta última capturada, deberá afrontar varios obstáculos que sólo podrá superar con el poder del amor que hay entre él y la Princesa. Esta obra se vió interrumpida al no obtener el apoyo del público lector (como algunos ya sabréis, las revistas de manga contienen en cada ejemplar una tarjeta que les permite votar por sus series favoritas; las series que obtienen menos votos son canceladas de inmediato, y ese sistema debió impedir el que las primeras creaciones de **Tanaka** durasen .... me pregunto qué pensarían los historietistas españoles si tuviesen que trabajar para las revistas con este sistema; (seguro que más de uno sufriría un infarto...), siendo por fin, en 1991, cuando nuestro autor se marca, por fin, su primer tanto al presentar a **Gon** de nuevo en las páginas de *Comic Morning*.

¿Por que **Tanaka** se decidió por un dinosaurio? Quizás sería la **dinosauriomanía** que, estos últimos años, está imperando en USA, y por consiguiente en todo el orbe, lo que le haya movido a idear un personaje así. Pero, básicamente, han sido los gustos personales del propio **Tanaka** los que han contribuído a dicha elección: según la entrevista aparecida en *El Víbora* nº 157 y la rueda de prensa que dio en el Salón junto a los demás japoneses allí presentes, **Tanaka** se considera un gran aficionado a los animales prehistóricos. Pero lo que ha contribuído al éxito internacional de **Gon** no es sólo el que los dinosaurios estén de moda, ni el que sus aventuras carezcan de diálogos –haciendo así innecesario el traducirlas– sino especialmente, aparte de lo minucioso del tratamiento gráfico y el magnífico dominio del dibujo de animales por parte del autor, el dinamismo de la puesta en escena de las historias –con una acusada influencia del cine– y la propia personalidad del protagonista. Al ser un animal prehistórico viviendo en un mundo poblado por animales contemporáneos, **Gon** nos es presentado como una **rara avis** que tiene la obligación de luchar para sobrevivir, y pese a su pequeño tamaño, logra imponerse entre la demás fauna. Y es esta **lucha por la vida** en un entorno dentro del cual **Gon** es un ser marginal, lo que acaso haya contribuído a hacerle popular. Aunque el hecho de que casi siempre utilice la fuerza bruta, en lugar de la inteligencia, para salir triunfante puede resultar bastante discutible. En cualquier caso, lo cierto es que con *Gon*, **Tanaka** ha logrado que un manga atípico y grotesco resulte, a la par, exitoso y comercial. Con tres volúmenes recopilatorios hasta la fecha, así como un merchandising del que destacan los muñecos de peluche, **Tanaka** puede ya estar seguro de haber dado en el blanco con su dinosaurio. De todos modos, a *Gon* le queda todavía por conquistar el campo del anime; pese a que se hayan hecho algunas pruebas para convertirlo en serie de animación, lo cierto es que todavía no se ha llegado a nada definitivo. Tal vez sea mejor así, pues el peculiar grafismo del manga original tal vez se perdería al convertirse en una imagen en movimiento.



Si bien **Gon** es ya una estrella de ámbito internacional –y España no es una excepción, gracias a sus apariciones en *El Víbora* y al volúmen editado por **La Cúpula**– lo curioso es que aún no haya sido publicado en USA, pese a la ya citada **dinosauriomanía** lanzada por dicho país. Quizás **Gon** resultaría un tanto grotesco y repulsivo para el gusto americano, que seguramente lo preferiría un poco más **light**; en cualquier caso, a los que somos fans de **Gon** lo preferimos tal como es: chiquito, péro matón. ■

LA ROSA DE VERSALLES: UN "CULEBRÓN" HISTÓRICO

Hace poco más de un año, pasábamos revista en esta misma Sección a las principales mujeres autores de manga (DB nº 14); entre otras autoras, destacábamos el nombre de **Riyoko Ikeda**, especialista en los manga de corte histórico, y cuya obra cumbre fue *Versailles no Bara* (*La rosa de Versalles*), creada en 1972 para el semanario de *chicas Margaret*.

La acción de *Versailles no Bara* transcurre en la Francia del siglo XVIII, en los tiempos inmediatamente anteriores a la Revolución Francesa, y se centra en tres personajes; el manga sigue la historia de cada uno de los tres, desde su nacimiento hasta su muerte: la reina **Maria Antonieta**, su amante, el conde sueco **Hans Axel von Fersen**, y el comandante de la guardia real de palacio, **Oscar-François de Jarjayes**; este último, además de ser el único de los tres que no existió en la realidad, sino que es fruto de la imaginación de la autora, es el verdadero héroe de la historia.

O mejor dicho, la heroína, ya que **Oscar** es en realidad una chica; hija de un general del ejército francés, al no haber tenido éste un hijo varón que siguiera su carrera, educó a **Oscar** como un chico y le instruyó militarmente.

Como en otras obras del manga romántico, aparece aquí el consabido **triangulo amoroso**, formado por los tres personajes ya citados: **Oscar** se enamora del **conde de Fersen**, cosa que no puede revelarle al no poder revelar su verdadero sexo; a su vez **Fersen** está enamorado de **Maria Antonieta**, la cual tiene los mismos sentimientos hacia él, pese a estar casada con **el rey Luis XVI**. **Oscar** se convertirá así en un símbolo de amor frustrado; otros personajes se añadirán a la trama como amantes potenciales de **Oscar**, pero ésta sabe que al ocultar su feminidad, jamás podrá llevar una vida amorosa normal; tal es el caso de **André**, nieto de la antigua gobernanta de la familia de **Oscar** y teniente de ésta en la guardia.

Claro está que el eje central de la saga es la vida en la corte de **Maria Antonieta**, y el contexto histórico durante el cual transcurre ésta, mostrando una realeza que vive desconectada de los problemas del pueblo y se refugia en la pompa y la francachela, inconsciente de que afuera se está gestando una Revolución que arrasará con todo y, naturalmente, hará que **Maria Antonieta** perezca en la guillotina. **Fersen** también conocerá un final trágico: tras regresar a su Suecia natal, será asesinado por un grupo antimonárquico. En cuanto a **Oscar**, tras pasar a apoyar al pueblo tras estallar la Revolución, fallecerá durante un ataque a la Bastilla.

Versailles no Bara, además de haber sido recopilado en 10 volúmenes en edición popular, publicados por **Kodansha**, ha conocido asimismo una edición de lujo en dos tomos a cargo de la editorial **Chuokoronsha**. Años después, **Ikeda** lanzó una secuela titulada *Versailles no Bara Gaiden* (*Más allá de la Rosa de Versalles*), bastante más floja que la original; aunque en el final de la primera versión **Oscar** había fallecido, aquí la autora retrocede en el tiempo para presentar nuevas hazañas de la protagonista.

La versión de anime apareció en 1979, en forma de serie de 40 episodios, producida por **Tokyo Movie Shinsha**. Aunque de momento no ha sido emitida en España, sí lo ha sido en Francia e Italia, donde ha sido rebautizada como *Lady Oscar*. Precisamente, *Lady Oscar* es también el título de una película de imagen real producida por Francia y basada precisamente en este manga; dirigida en 1978 por **Jacques Demy** y con música de **Michel Legrand**, para su realización fue preciso traducir previamente al inglés el manga. La persona a quien se le encargó dicha tarea fue nada menos que **Frederik Schodt**, quien por aquel entonces trabajaba para una compañía traductora de Tokio. **Schodt** con ayuda de un amigo, tardó 12 días en traducir las más de 1.700 páginas de que se compone la historia.

No es de extrañar, pues, que **Schodt** seleccionase, en 1982, un extracto de la serie, para publicarlo en su *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Posteriormente, un pequeño editor, **Sanyusha**, volvió a encargarle a **Schodt** traducir de nuevo *Versailles no Bara* al inglés para una edición destinada a los estudiantes japoneses de dicho idioma. Dado que no poseía una copia de la traducción que había realizado anteriormente, tuvo que volverla a hacer; de todos modos, debido a problemas de distribución y marketing, tan sólo aparecieron dos volúmenes de esta nueva versión en inglés.



UNA PÁGINA DE "VERSAILLES NO BARA" (OSCAR APARECE ABAJO, A LA DERECHA)

Ikeda ha creado bastantes más mangas de ambiente histórico, como *Orpheus no Mado* (*La ventada de Orfeo*), ambientada en la Alemania del siglo XIX y donde volvemos a encontrar de nuevo el tema de la chica que simula ser un chico, aquí representado por **Julius**, una joven estudiante de música que elige ocultar su sexo por motivos familiares; *Jotei Katerina* (*Catalina la Grande*), sobre la vida de esta emperatriz rusa; Eroika, ambientada en la época de Napoleón y donde, curiosamente aparece un personaje ya visto en *Versailles no Bara*, **Alain**, un soldado de la guardia real que era amigo de **Oscar** y **André** etc. Pero ninguna de estas obras, pese a haber alcanzado alguna de ellas una longitud superior en número de páginas a *Versailles no Bara*, no ha alcanzado su impacto ni su trascendencia dentro de la historia del manga. Aparte de las ediciones en inglés ya mencionadas, fue publicado en Italia, a raíz de su presencia televisiva, como serie de complemento de los cuadernos de *Candy Candy* que se editaban en dicho país.

Para todo aquel que crea que los *shojo mangas* (mangas para chicas, ya sabéis) pueden ser algo más que historietas de romance con ojazos vidriosos, *Versailles no Bara* –y los demás **culebrones** (en el buen sentido de la palabra) históricos de **Ikeda**– constituyen una cita obligada. ■

KOSUKE: VUESTRO GUÍA EN TOKIO

La imagen que solemos tener de los japoneses como un pueblo que trabaja ávidamente y bien, habiendo contribuído a construir una nación fuertemente industrializada (y de lo cual un buen reflejo son los diversos manga sobre el mundo laboral, en particular los dedicados a los oficinistas, de los cuales ya nos ocupamos en el nº 58) puede, a veces, tener su lado opuesto. Una muestra de ello es el manga que seguidamente comentaremos, *Dai-Tokio Binbo Seikatsu Manyuaru*, es decir *Manual para vivir barato en el Gran Tokio*

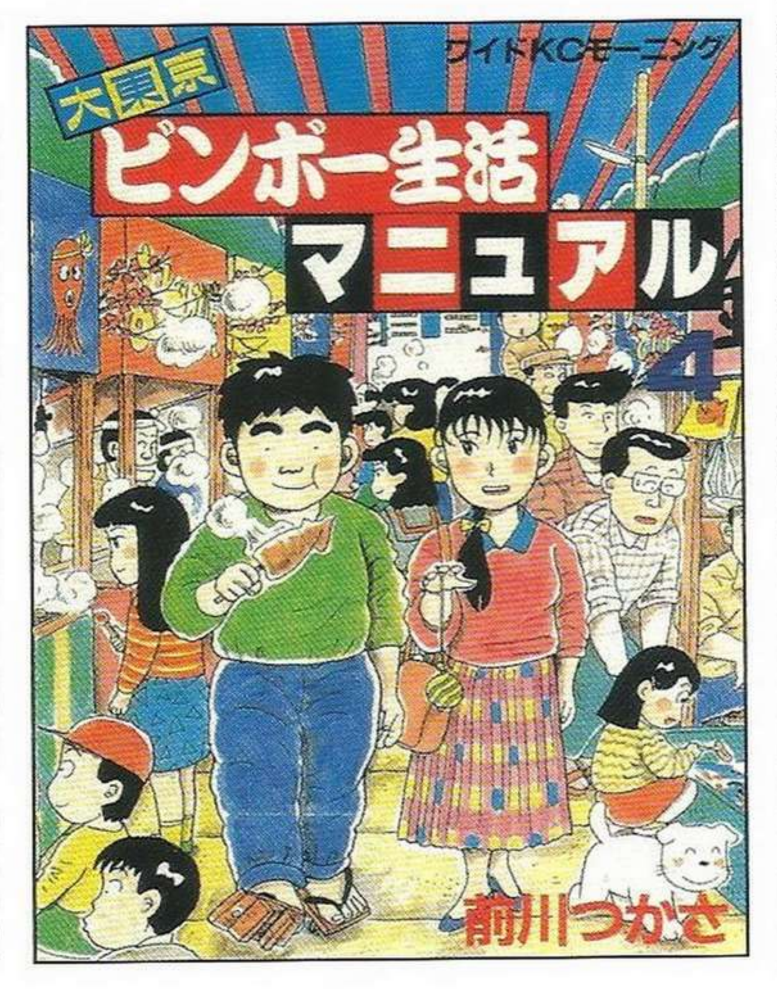
Aunque **binbo** significa **pobreza**, en el presente caso se traduciría por **barato**, ya que en eso se basa precisamente la filosofía de **Kosuke**, el protagonista del manga: cómo vivir lo más barato posible en una ciudad que, justamente, tiene fama de ser bastante cara.

Creada en 1987 por **Tsukasa Maekawa** para las páginas del semanario *Comic Morning*, en entregas generalmente de cuatro páginas –aunque en ocasiones se extienden hasta las ocho– la serie ha llegado a abarcar un total de 700 páginas, recopiladas en cinco volúmenes.

Kosuke, al contrario que la mayoría de sus compatriotas, no parece muy interesado en sentar la cabeza y buscarse un buen empleo; es un poco vago –aunque siempre está dispuesto a hacer un favor o echar una mano a su prójimo (aunque casi siempre esperando alguna compensación a cambio)– y vive la vida día a día, sin un trabajo fijo. **Kosuke** pretende demostrar que con escasas pertenencias, uno puede sacar el máximo partido de la vida y, ante todo, ser feliz. Pese a su peculiar modo de vida, **Kosuke** es apreciado por todos los que le rodean. El otro personaje importante en el manga es **Hiroko**, su novia, aunque **Kosuke** suele referirse a ella como **Kanojo**, que significa precisamente **ella**. En cierto modo, **Hiroko** parece ser tan solo una **amiguita** de **Kosuke** y no una amante, ya que nunca se ve a los dos besándose o durmiendo juntos en el mismo lecho.

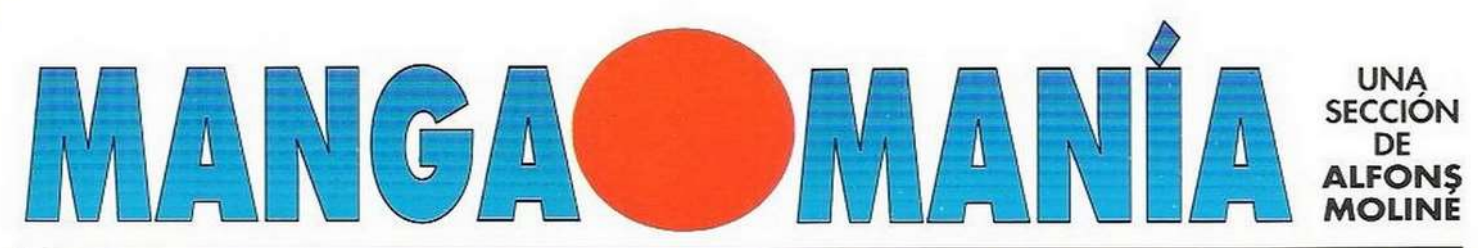
La vivienda de **Kosuke** consiste en un **apato**, palabra derivada del inglés **apartment**, aunque en realidad, se trata de un tipo de residencia bastante diferente de lo que en occidente se entiende por un apartamento: contiene una sola habitación, cuyo tamaño varia según el número de **tatami** (los **tatami** son una especie de esterillas de junco tejido con que se suelen cubrir los suelos de las viviendas japonesas), el cual es aún utilizado hoy día para medir la extensión de una vivienda en el Japón. El apartamento de **Kosuke** tiene seis **tatami**, lo cual no es gran cosa, pero suficiente para una sola persona, como es su caso. Aunque hay un fregadero en la habitación, hay un sólo lavabo para todos los inquilinos del piso, al final del pasillo; para bañarse o ducharse hay que ir a un baño público. No hay mesas ni sillas en la habitación; para comer y todo lo demás, hay que hacerlo sentado en el suelo, como es tradición en el Japón. Para dormir, **Kosuke** se acuesta sobre un **kotatsu** (mesa baja debajo de la cual hay un brasero eléctrico; dicho objeto es habitualmente utilizado como sistema de calefacción en el país), cubierto bajo una colcha.

A pesar de todas estas limitaciones, **Kosuke**, como ya hemos dicho, es feliz viviendo la clase de vida que él ha elegido, austera pero no precaria. Contrariamente a lo que parece indicar el título, éste no es un manga de carácter didáctico que enseña al lector cómo vivir barato en Tokio. Cada episodio es una especie de **rebanada de vida**, donde encontramos a **Kosuke** visitando algún comercio o rincón típico de la capital nipona, o simplemente conversando con los lugareños. Así, podemos descubrirlo visitando una tienda de **katsudon** (chuletas de cerdo) donde solía trabajar en sus ratos libres cuando era estudiante, y ofreciéndose para hacer un reparto a domicilio, con fin de ganarse una comida gratis. O bien, durante una excursión a la montaña, traba amistad con un sacerdote budista quien, a cambio de ofrecerle alojamiento durante la noche, le echa una mano cultivando su huerto; asimismo, el sacerdote le pide a **Kosuke** que le de algunas lecciones de inglés básico, como pago por lo cual, le obsequia con algunas verduras del huerto. Es precisamente la sencillez y la expresividad de estas pequeñas anécdotas lo que hace a este **manual para vivir barato en Tokio** tan peculiar, y ello acompañado de un dibujo de trazo un tanto suelto y de un estilo decididamente **naïf**, tierno, que ha llegado a ser calificado como un **haiku brev** (en la poesía japonesa, breve poema de tres versos) visual.



En resumen, las andanzas de **Kosuke** no sólo son un más que adecuado pretexto para presentarnos los aspectos básicos del Tokio de cada día y sus alrededores, así como la manera de sacar el mejor provecho de dichos aspectos cuando se cuentan con escasos recursos económicos, sino especialmente, son una manera de decirnos que no hay que tomarse la vida con tanta prisa y hay que saber saborearla al máximo. En una época donde impera el **stress** y la carrera por alcanzar puestos en la sociedad laboral a toda prisa, la filosofía de **Kosuke**, aunque para algunos pueda parecer un vestigio de la época hippy, resulta un oportuno contrapunto a todo ello.

Por lo cual, si algun día tenéis la oportunidad de viajar al Japón, no olvidéis llevar en la maleta algún volumen de este manga; os permitirá conocer el Tokio que los folletos turísticos no suelen presentar. Así que seguid al guía... y no olvidéis la propina. ■



EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

PONGA UN TOTORO EN SU VIDA

Últimamente, el nombre de **Hayao Miyazaki** aparece con bastante frecuencia en esta Sección. Y no es para menos: el éxito arrollador obtenido con su *Porco Rosso*, ha hecho que sus producciones anteriores también merezcan la máxima atención. Tal es el caso de *Tonari no Totoro* (*Mi vecino Totoro*), su tercer largometraje, y al decir de algunos, uno de sus mejores, especialmente gracias a la poesia de su guión y a la facultad de éste para describir una historia sencilla y cotidiana, pero al mismo tiempo plagada de pequeños y fascinantes detalles.

Tonari no Totoro fue realizado por el **Studio Ghibli** –como ya sabemos, el estudio donde **Miyazaki** realiza sus películas desde hace unos 15 años– y estrenado en el Japón el 16 de Abril de 1988, conociendo un éxito de taquilla que sólo sería superado por las siguientes obras de **Miyazaki**: más de 800.000 entradas vendidas en 35 días. Aunque **Miyazaki** ya había comenzado a trabajar en el guión de *Totoro* en 1978, un tipo de películas como éste era considerado como poco comercial, por lo que no pudo realizarlo enseguida y hubo de esperar al éxito conseguido por sus dos primeros largometrajes, *Nausicäa* (1984) y *Laputa:Castle in the Sky* (1986) para hacer su proyecto realidad.

Ante todo ¿qué es un **Totoro**? Los **Totoros** son unas criaturas peludas y regordetas, una especie de espíritus del bosque, simpáticas y benévolas, de las que sólo hay tres ejemplares: uno grande, uno mediano, y uno pequeño. Aunque no hablan el lenguaje de los humanos, tienen la capacidad de comunicar con los niños –quienes son los únicos que pueden verlos– y echarles una mano cuando éstos se encuentren en apuros.

La historia se inicia cuando dos niñas, **Satsuki**, de nueve años, y su hermana menor **Mei**, de unos cinco, vienen a instalarse junto con su padre en una casa en el campo un soleado día de primavera. El motivo de dicha mudanza es para que así se encuentren más cerca de su madre, la cual se halla enferma en un hospital cercano. Las primeras secuencias de la cinta describen el descubrimiento, por parte de **Satsuki** y **Mei**, de la vida al aire libre y el contacto con la naturaleza. Un día, cuando a la pequeña **Mei** le es arrojada una bellota desde un árbol, descubre por vez primera al **Totoro** pequeño. **Mei** explica su hallazgo a una gentil anciana, vecina suya, y ésta le explica que se trata de un espíritu que sólo pueden ver los niños, llamado **Susuwatari**. Pasan los días y **Mei** no vuelve a ver a la diminuta criatura, hasta que el primer dia de escuela se lo encuentra de nuevo y lo sigue, hasta introducirse en el bosque y encontrarse asimismo con el **Totoro** grande (es **Mei** quien lo bautiza como **Totoro**: al preguntarle su nombre, éste, emite unos sonidos que parecen decir **to-to-ro**). Posteriormente, **Mei** logrará presentar a su hermana **Satsuki**, a sus grotescos amigos, entrando en escena también el **Totoro** mediano. A partir de ese día, los tres **Totoros** se convertirán en grandes compañeros de juegos de las dos chiquillas, hasta que un día, su padre recibe un telegrama diciendo que la madre, que había de volver con los suyos durante un fin de semana para recuperarse, no podrá hacerlo así y deberá seguir en el hospital a causa de una recaída. Preocupada por su madre, **Mei** decide escaparse de casa e ir por su cuenta a visitarla al hospital, el cual se halla a varias horas de camino. Todo el pueblo se pone a buscar ávidamente a **Mei**, mientras **Satsuki** va en busca de los **Totoros** para que ayuden a encontrarla...

Naturalmente, no vamos a desvelar aquí el desenlace, en espera de que algún día podamos ver la película en España.

En realidad, aunque den título a la historia, los **Totoros** tan sólo ocupan una parte del argumento de la misma. Básicamente, la cinta es un canto a un Japón en vías de desaparición: el Japón rural. De hecho, la acción se sitúa aproximadamente en los años 50: cuando, al principio, se ve al padre de **Mei** y **Satsuki** descargar los muebles en la nueva casa, casi no se ve ningún electrodoméstico, tan sólo un vetusto aparato de radio. En palabras del propio **Miyazaki**, **he querido ir al encuentro de los demás dibujos animados japoneses cuyos escenarios siempre carecen de nacionalidad. Por eso he pintado bosques frondosos, campos de arroz y riachuelos... paisajes que antes estaban muy extendidos por el Japón (...) El Japón se está volviendo cada vez más industrializado, pero está perdiendo todos sus espacios verdes. Esto no es cuestión de elección, sino un problema demográfico; los japoneses no piensan más que en el dinero, sin embargo parece que la situación tiende a cambiar.**

En todo caso, **Miyazaki** ha sabido combinar sabiamente algo tan real –aunque, cada vez menos visible en la vida cotidiana– como la naturaleza, con la fantasía, representada no solo por los tres **Totoros**, sino también por un cuarto ser fantástico, el imponente **gatobus**, un gigantesco cruce entre gato y autobús, dotado de una descomunal sonrisa entre dientes, que no recuerda poco a la del **gato de Chershire** de *Alicia en el País de las Maravillas*. Parece como si se nos quisiera demostrar que, en tiempos remotos, naturaleza y fantasía convivían en franca armonía, y fue la mano del hombre la que rompió dicha armonía.

Pese a la gran acogida que disfrutó *Tonari no Totoro*, **Miyazaki** no ha querido hacer ninguna secuela del mismo, como tampoco lo ha querido hacer con sus demás éxitos cinematográficos. Acaso si éste fuera un film de nacionalidad USA, y no japonesa, casi inevitablemente veríamos aparecer en el mercado más aventuras de los **Totoros**; tal vez vale más que no sea así, y podamos ver preservada la pureza original de la cinta.

Concluiremos con otra cita de **Miyazaki: Mis films son considerados a menudo como una vulgarización de la tendencia ecológica. Ése no es mi objetivo; deseo crear dibujos animados capaces de dar energía a mi público. Y me siento recompensado al ver a mi público emocionado.** Ojalá, después de la próxima llegada de *Porco Rosso* entre nosotros, podamos sentir dicha energía con *Tonari no Totoro* (crucemos los dedos) en un futuro no lejano. ■



EL TOTORO GRANDE (derecha) CON MEI Y SATSUKI

COMPILER: UN FUTURO NO TAN LEJANO

Aunque el dibujante y guionista **Kia Asamiya** es sobre todo conocido por *Silent Möbius*, otras creaciones suyas lo han ayudado a consagrarse, junto a esta última, como una de las figuras más destacables del manga de ciencia-ficción de los últimos tiempos.

En efecto, pese a que **Asamiya** debutó en las publicaciones de la editorial **Kadokawa** –para cuyo título *Comic Comp* creó en 1988 *Silent Möbius*– *Compiler* le sirvió para ingresar en las filas de la editorial más importante **Kodansha**.

Aparecida por vez primera en mayo de 1990 en las páginas de *Comic Afternoon*, *Compiler* sitúa su acción en el año 1997. El personaje titular, **Compiler**, y su compañera **Assembler** son dos hermosas muchachas que llegan a la Tierra procedentes de la **Electro-Dimensión**, haciendo su aparición en el barrio de Nerima, en Tokio, ante los hermanos **Nachi** y **Toshi Igarashi**. Poco sospechan los dos jóvenes que estas bellas visitantes de otra dimensión son nada menos que dos feroces invasoras cuya presencia tiene por objetivo la conquista de nuestro planeta. Ambas están dotadas de poderes sobrenaturales gracias a un diskete insertado en la nuca, causando así enormes hecatombes por sí solas. Llegando hasta el extremo de aniquilar los ejércitos japonés, soviético (al parecer, el autor apenas sospechaba que; poco después de la creación de este manga, la U.R.S.S. iba a pasar a mejor vida) y estadounidense, **Compiler** y **Assembler** poseen, sin embargo, su talón de Aquiles: las dos son alérgicas al agua. Es así como, en el transcurso de una lluvia torrencial, sus instintos destructores sufren un cortocircuito, lo cual pondrá punto final a dichos instintos; en ese preciso instante otro personaje femenino procedente de su misma dimensión, **Interpreter** se introduce en la acción. Aunque no es la única, ya que otros dos alienígenas, **Bias** y **Directory**, también aterrizan en la Tierra con objeto de continuar la labor invasora donde **Compiler** y **Assembler** la habían dejado, así como dar su merecido a estas últimas.

Con *Compiler*, **Asamiya** ha dado un giro a su anterior producción, ya que esta serie está mucho más enfocada hacia el humor de sus restantes obras. Pocos autores han sabido mezclar la comedia y el ambiente futurista en los manga; otro ejemplo serían algunas creaciones de **Masamune Shirow**, como *Dominion* o la más reciente *Orion*. Pero en *Compiler*, la mezcla alcanza su punto máximo, con algunos gags y escenas de persecuciones dignas del viejo cine cómico: en una de dichas persecuciones, por ejemplo, un vehículo se convierte en un coche carnívoro que muestra una enorme lengua y unos dientes muy afilados, mientras que otro automóvil se convierte en robot de combate montado sobre unos patines de ruedas.

Compiler ha sido llevada al anime, aunque curiosamente, no en forma de película (si bien su primer **OAV** está previsto para septiembre del presente año) sino de una recopilación de videoclips. La cinta contiene cinco video-clips, presentando –con música naturalmente– el escenario de las **hazañas** de **Compiler, Assembler** e **Interpreter**. El primero de los clips, *Unseen Love*, muestra la aparición de **Compiler** y **Assembler** en la Tierra y sus primeros actos destructores. El siguiente, *Yo ni Mesamete*, es más romántico, muestra la historia de amor entre **Assembler** y su novio, **Toshi**, y los celos que ésta despierta. El tercero, *Kitchen Discotheque*, posee un tono más alocado, en la línea del propio manga que constituye la continuación del primer clip. Con el cuarto, *Kurukare no Machi*, vuelve el romanticismo al mostrar a **Interpreter** soñando frente al mar. Finalmente, *Compiler Onto* vuelve a mostrar a la protagonista en plena acción devastadora.

Pasando al campo del audio (que, como ya hemos señalado en anteriores ocasiones, posee un mercado muy amplio en Japón en lo que a grabaciones relacionadas con los manga se refiere), el sello **Starchild** lanzó tres álbumes, cada uno de ellos bajo el título de una de las tres heroínas. El primero, *Compiler*, de poco más de una hora de duración, posee un tercio de su contenido dedicado a las canciones de la cinta de videoclips ya mencionada (excepto *Kitchen Discotheque*, que aparece en el siguiente álbum), dedicando los dos tercios restantes a una narración relacionada con el manga. El segundo álbum, *Assembler*, de unos tres cuartos de hora de duración, posee un contenido más dosificado: mitad narración, mitad canciones, incluyendo *Kitchen Discotheque* y otros temas inéditos. El tercer álbum, *Interpreter*, es el más largo (cerca de una hora y diez minutos) y mezcla temas inéditos con canciones ya aparecidas en la cinta de video-clips y en los dos álbumes anteriores, así como música de fondo que acompañan a las narraciones incluídas en estos últimos.



Es curioso que el autor haya situado la serie en un futuro no tan lejano –después de todo, sólo quedan cuatro años para 1997– así que únicamente hay que esperar si, pasado ese tiempo, realmente tendrá lugar una invasión de bellas mujeres procedentes de la **Electro-Dimensión**, similares a **Compiler** y sus colegas. Lo cierto es que la serie continúa apareciendo hoy día –a pesar de que una disputa entre el presidente y el vicepresidente de la **Kadokawa** ha motivado que este último haya abandonado la editorial con una parte de sus dibujantes, incluyendo **Asamiya**, para fundar su propia revista, *Gao* (donde *Silent Möbius* aparece rebautizado, por problemas de derechos, como *Möbius Klein*) esto no afecta a las relaciones de **Asamiya** con la **Kodansha** –y sería curioso ver si ésta llega a durar hasta 1997. Entonces tendremos ocasión de verificar si es cierto eso de que la realidad supera la ficción... ■

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

BASTARD!!: EL BELLO Y LA BESTIA

Ya hemos podido observar cómo un género básicamente dominado por la cultura anglosajona como es la fantasía heroica ha llegado a ser perfectamente asimilado por los japoneses. Tal como habíamos señalado al hablar de *Record of Lodoss War* (DB nº 53); otro destacable ejemplo de fantasía heroica a la nipona es *Bastard!!*, una creación de **Kazushi Hagiwara**.

Bastard!! apareció por vez primera en 1988 en las páginas de *Shonen Jump*, convirtiéndose pronto en una de las series favoritas de los lectores de dicho semanario. Sin embargo, la lentitud con la que **Hagiwara** realizaba las páginas, a causa de su gusto por el perfeccionismo y el concebir sus dibujos con mayor meticulosidad, dificultaba el que pudiese seguir el vertiginoso ritmo de producción impuesto por la editorial, por lo que el manga corría el riesgo de ser cancelado. Afortunadamente, el ya citado apoyo de los lectores permitió su superviviencia, por lo que a partir de 1989 *Bastard!!* pasó a la revista *Jump Special*, publicación **hermana** de *Shonen Jump*, cuya periodicidad trimestral le permitió adoptar a nuestro autor un ritmo de producción más relajado. En la actualidad, ya son 13 los tomos recopilatorios de la serie, editados por **Shueisha**.

Hagiwara, que posee su propio estudio de asistentes, *Studio Loud*, había debutado publicando en los **dojinshi** (fanzines que contienen comics basados con frecuencia en personajes ya existentes, generalmente parodiando a estos últimos) y asimismo creador de *Made Genius*, otro manga de breve duración.

La historia de *Bastard!!* tiene como escenario un universo fantástico dominado por la magia, situado en una época posterior a la destrucción de la civilización actual. Cuando el Dios de la Destrucción, **Anthraxus**, es revivido por los **Shi-Tenno**, una raza de demonios, con objeto de instaurar un reino del mal, el dios **Metricana** decide resucitar a un espíritu maligno llamado **Dark Scheider**, uno de los amigos de los **Shi-Tenno**, y reencarnarlo en un recién nacido, **Rushie Renren**, el futuro protagonista de la saga. Un mago benévolo logra reducir la evolución de **Dark Schneider** y hacer que **Rushie** crezca como un niño normal. No obstante, al cumplir **Rushie** los catorce años y convertirse en un apuesto muchacho, **Yoko**, su hermana adoptiva, decide resucitar el espíritu de **Darl Schneider** a causa de las invasiones y conflictos que viene sufriendo el reino donde nuestros héroes habitan. Un beso de **Yoko** es todo lo necesario para convertir al **bello Rushie** en una **bestia**, liberando así el espíritu maligno que **Rushie** llevaba encerrado dentro de sí durante sus primeros catorce años de vida. Desde entonces, llevará una doble vida, volviéndose a convertir en una devastadora bestia siempre que vuelva a ser besado en los labios, cuando la presencia de alguna amenaza así lo requiera. De todos modos, **Yoko** es una graciosa pero también colérica jovencita, por lo que **Rushie**, aún cuando ha adaptado la personalidad del fiero **Dark Schneider**, es incapaz de salirse de sus casillas en presencia de su **ardiente** hermana.

A lo largo de la acción, **Rushie** encontrará numerosos contrincantes, algunos de los cuales se convertirán en aliados suyos, mientras que su propia ambición de poder se irá moderando, poniendo su superfuerza y sus superpoderes al servicio de la humanidad. Paralelamente, la trama argumental parece ir enfocándose hacia un clímax a base de una batalla final entre **Rushie/Dark Schneider** y su grupo contra **Anthraxus**.

El guión de *Bastard!!* contiene numerosos elementos cercanos a la mitología de las obras de **Tolkien**, demostrando que **Hagiwara** es un buen conocedor de dicho escritor. **Elfos, Orcs** (demonios) y otros seres fantásticos pueblan las páginas de la historia; por otra parte, se hace mención de un **anillo de Satán** que bien puede ser el **anillo único** que, según **Tolkien**, fue creado para que todos los habitantes de la Tierra Media –mencionada en *El Señor de los anillos* y *El Hobbit*– pudieran unir a él sus respectivos anillos y permanecer así unidos en las tinieblas.

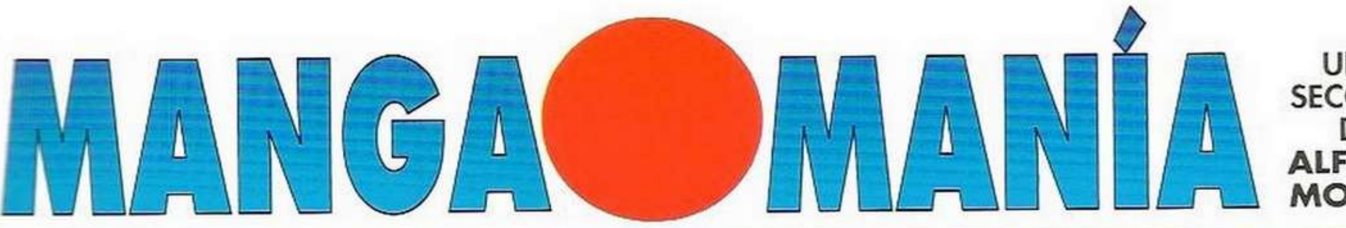
La calidad del dibujo exhibe una clara influencia de **Masamune Shirow**, y no soló por que tanto este último como **Hahiwara** elaboren sus páginas **a ritmo de cuentagotas**, sino asimismo por el hábil uso de tramados que **Hagiwara** al igual que el autor de *Appleseed*, aplica en sus viñetas, ademas de su talento para mezclar lo fantástico con el humor disparatado; en este último aspecto, *Bastard!!* sería comparable a *Orion*, por contar ésta obra de **Shirow**, con una temática de fantasía heroica.

Bastard!! ha sido llevado al anime en 1992, en una serie de 6 **OAVs** de 30 minutos de duración cada uno, lanzados entre agosto de 1992 y junio del presente año, y editados por **Jump Video**, el sello creado por **Shueisha** para presentar las versiones en anime de los manga de la casa (otro reciente lanzamiento de **Jump Video** son los 6 **OAVs** de *Video Girl Ai*). La animación ha ido a cargo del estudio *Anime R*, con sede en Osaka, siendo dirigido por **Katsuhito Akiyama**, quien ya había colaborado en *Bubblegum Crisis*, mientras que el diseñador de personajes, **Hiroyuki Kitazume**, había participado en *Movile Suit Gundam ZZ*.

Al igual que ya comenté respecto a *Lodoss Wars*, *Bastard!!* no rompe moldes en el campo de la fantasía heroica, pero gustará a los familiarizados con dicho género y con los juegos de rol (ignoro si existe en el mercado japonés alguno basado en este manga). Y por supuesto, también atraerá a los fanáticos del estilo desmadrado de **Shirow**, aún conservando **Hagiwara** un estilo y una personalidad propios. Por encima de todo, *Bastard!!* es un claro ejemplo de cómo un autor de manga puede mantener su creación en el mercado sin tener que producir en dosis masivas, a un ritmo de trabajo infernal, mientras dicha creación cuente con el apoyo de los lectores. Apoyo que sin duda se verá acrecentado si *Bastard!!* llega a publicarse en Occidente. ■



UNA PÁGINA DE "BASTARD" (RUSHIE ES EL DE CABELLOS LARGOS)



UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

OUTLANDERS: EL REPORTERO Y LA ALIENÍGENA

El manga de ciencia-ficción con escenario futurista ha permitido generar, particularmente en los diez últimos años, toda una eclosión de nombres hoy ya célebres; acaso huelgue el mencionarlos una vez más: **Katsuhiro Otomo, Masamune Shirow, Kia Asamiya**... En medio de todo ese podio de especialistas del manga fantástico, puede resultar difícil hacerse un hueco. Y sin embargo, hay quien ha logrado hacerlo y figurar, como uno de los grandes nombres del reciente manga futurista: nos estamos refiriendo a **Joji Manabe.**

Nacido en 1964, en la actualidad tiene ya una obra importante tras de sí, pese a no haber cumplido todavía los 30 años. Como tantos otros dibujantes, debutó en el campo del cómic gracias a uno de los numerosos concursos organizados por las revistas de manga para descubrir **nuevos talentos**, a la edad de 17 años, con una historia humorística sobre piratas. Sin embargo, habría que esperar a 1986 para presenciar su primera creación importante, *Outlanders*, lanzado en las páginas de *Comicomic*, una publicación de la editorial **Hakusensha.**

Al igual que en *Compiler*, de **Kia Asamiya**, del cual nos habíamos ocupado hace un par de semanas, la historia tiene lugar a finales de la década de los noventa. Una vez más, Tokio está en vísperas de una enésima invasión alienígena, esta vez por cortesía del **imperio Santovasku**, que desea adueñarse de (¿qué otra cosa sino?) la Tierra. **Tetsuya**, un joven y atolondrado reportero, siempre dispuesto –fiel a la imagen– cliché que el cómic suele ofrecernos de los periodistas –a colarse como sea para introducirse en el lugar de la acción y conseguir así un reportaje **sonado**, se dirige hacia el escenario de la invasión. Es así como entabla contacto con **Kahm**, hija del emperador **Quevas**. Tras el aterrizaje de las primeras naves de su planeta, **Kahm** lanza sus primeros ataques contra los terrestres. Al principio, la relación entre ella y **Tetsuya** será hostil, pero posteriormente ambos entablarán amistad.

Sin embargo, el emperador **Quevas** no tolera el romance entre su hija y un terrestre, por lo que decide acabar con la Tierra de una vez por todas como venganza; es así como **Kahm** acabará por rebelarse contra su padre, haciendo que el imperio quede dividido en dos bandos: los que son fieles a **Quevas** y están a favor de liquidar la Tierra, y por otra parte **Kahm** y su grupo intentando impedir los planes de **Quevas**, ya que además, según una antigua leyenda, todo contacto con el **planeta azul** puede resultar peligroso para los habitantes del mismo.

Otros personajes destacables de este manga incluyen a **Battia**, una chica gato amiga de **Kahm** desde la infancia, así como el antipático tigre **Geobaldi**, ambos pertenecientes al bando de aliados de la princesa alienígena. Por otra parte, el tópico del **triángulo amoroso** que ya hemos visto tratar con frecuencia en los manga con protagonistas juveniles, vuelve a hacer acto de presencia con la aparición de **Raisa**, una chica terrestre que está enamorada de **Tetsuya** y pretende hacer que éste olvide su romance con **Kahm**. **Aki**, la jefa de **Tetsuya** en el periódico, también se verá integrada en la acción ya que los **Yoma**, un clan de espíritus que controlan el destino del planeta –donde el **imperio Santovasku** tiene su sede– han descubierto en ella la reencarnación de sus poderes, para así enfrentarse de nuevo a **Quevas**.

Como suele pasar con los manga de duración prolongada (*Outladers* abarcó unas 1.300 páginas hasta 1989), **Manabe** ha sabido combinar éstos y otros personajes a lo largo de la historia, obteniendo así un sinfín de tramas e intrigas cuyo desenlace no desvelaremos aquí (a la espera de que sea editado en España; mientras tanto, uno puede recurrir a su edición USA editada por **Dark Horse** en formato comic-book, o bien a la italiana, lanzada por **Granata Press** en formato prestigio), a la par que ha demostrado saber mezclar con habilidad el género humorístico con el de ciencia-ficción. Sobre este primer aspecto, se puede notar cierta influencia de **Rumiko Takahashi** en la presente obra, no sólo porque aquí se repesque el tema del **terrestre que se liga a una extraterrestre** ya visto en *Urusei Yatsura* (*Lum o Lamú*), sino asimismo por lo disparatados que son los personajes de *Outlanders* y las situaciones en que se meten, en una línea no lejana a la de la obra ya citada de **Takahashi**.

Pero **Manabe** ha demostrado asimismo, como decíamos al principio, saber estar a la altura de sus contemporáneos en el campo del manga fantástico; y por ello, no sólo hay humor en *Outlanders*, sino además suspense y escenas real y verdaderamente palpitantes, tales como las destrucciones o invasiones, de una realidad –aunque éste sea un relato de fantasía– desgarradora. Aquí es posible detectar otra influencia en la obra de **Manabe**, la del reciente cine de ciencia-ficción USA; en particular, las naves empleadas por los habitantes del **imperio Santovasku** tienen una forma de molusco que recuerdan al monstruo de la película *Alien*.

Outlanders ha conocido una versión en anime, en forma de un **OAV** de 45 minutos de duración, realizando en 1986 por la productora **Tatsunoko**, si bien éste ha sido calificado de bastante inferior al manga original, y tal vez por eso no se hayan realizado más adaptaciones.

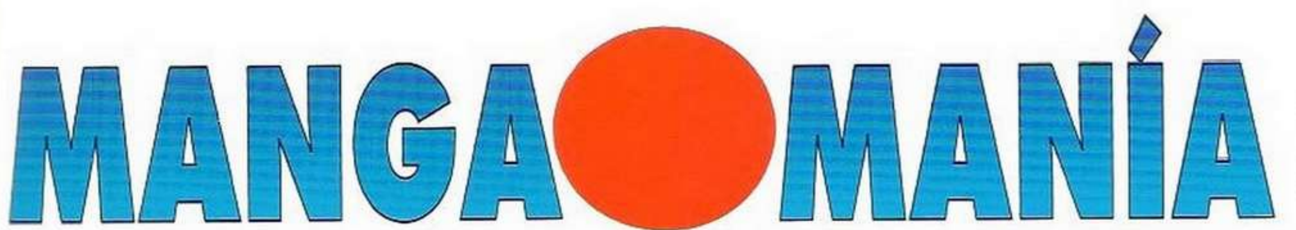
Por su parte, **Manabe** ha continuado produciendo nuevos éxitos a lo largo de su carrera: *Capricorn*, *Caravan Kidd*, *Dora Kun*, etc., si bien *Outlanders* sigue siendo su obra favorita, aunque ya haga años que la haya concluido.

Esta y sus siguientes creaciones han logrado consagrar a nuestro autor como una figura **de culto** entre los fans estadounidenses de ciencia-ficción. Ciertamente, si tuviéramos que escoger entre las diversas visiones del futuro que nos espera a la vuelta de la esquina, que nos han presentado los autores de manga, nos quedaríamos con *Outlanders*. ■

Algunos personajes de "OUTLANDERS" (la de los cuernos es KAHM)



JOJI MANABE



UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

MANGANOTICIAS III (La otra Manga Mania)

No, no me refiero a esta sección que ahora estáis leyendo: Manga Mania (sin acento en la i) es el título de una nueva revista de manga que al aparecer estas líneas, ya habrá salido a la calle en Gran Bretaña. Publicada por **Dark Horse U.K.**, su contenido se compondrá básicamente de series de manga ya aparecidas previamente en los comic-books de la **Dark Horse** estadounidense, tales como *Appleseed* u *Orion*, ambas de **Masamune Shirow**. La editora es **Helen McCathy**, quien ya ocupaba igual cargo en el frecuentemente comentado en esta Sección *Anime U.K.* Sólo nos queda desear el mayor éxito a esta revista **tocaya**...

Cambio de nombre para *Silent Möbius*

Una noticia que damos con cierto retraso, ya que data del año pasado, es que la editorial **Kadokawa**, editora de las revistas *Comic Comp* y *Newtype*, entre otras, y promotora de recientes talentos como **Kia Asamiya** o **el colectivo femenino Clamp** ha sufrido una disputa entre su presidente y su vicepresidente que ha dado como resultado la dimisión de este último, el cual ha abandonado la editorial con varios de sus artistas fundando con ellos su propia revista, *Gao*. Uno de estos autores **profugos** es **Kia Asamiya**, quien a causa de esta escisión, ha perdido sus derechos sobre el título de su serie *Silent Möbius*, aunque no sobre la propia serie. Como resultado, ésta ha visto su título cambiado por *Möbius Klein*; Además, **Asamiya** prepara un nuevo manga para *Gao*, de temática histórica, el cual sucederá en los tiempos del almirante **Perry.**

Buichi Terasawa y el manga por ordenador.

Uno de los invitados del pasado *Saló de Barcelona* y creador de los personajes **Space Cobra** y **Midnight Eye Gokü** (de este último estaba prevista la edición española bajo el título de *Inspector Gokü*, a cargo de **Planeta deAgostini**, si bien ha sido de momento descartada) entre otros. **Buichi Terasawa** está destacando actualmente en el panorama de los manga por ser uno de los pocos autores que está experimentando con el uso de ordenadores para la realización de sus obras. En los años 80, su serie fantástica *Bat* fue uno de los primerísimos manga en incluír diseños por ordenador. Ahora su más reciente creación, *Takeru*, también de temática fantástica, ha sido realizada directamente en color, con el uso de un ordenador **Macintosh**; la ilustración adjunta presenta una muestra de dicha serie. Algunos pueden echarse a temblar ante el creciente uso de los ordenadores en las artes gráficas, aunque cabe recordar una vez más, aunque resulte un tópico el decirlo, que el ordenador, por sofisticado que sea, sólo viene a echar una mano en la labor del artista, y no a reemplazarlo íntegramente.

Más manga "made in USA"

Bubblegum Crisis, la ya célebre, aunque reciente, serie de OAVs (y de la que ya hablamos en DB nº 62 y 63) pasa a convertirse en uno más de los anime con versión en comic realizada por autores USA, y editada por **Dark Horse**, estando previsto su lanzamiento para finales de este año. La edición en formato comic-book será en color, yendo los guiones y los dibujos a lápiz a cargo de **Adam Warren**, quien ya había colaborado en la versión en comic-book de **Dirty Pair** de la misma editorial. Aunque en esta Sección apenas nos encargamos de las versiones **made in USA** de personajes del maga y/o del anime (por no considerarlos como mangas legítimos), lo cierto es que su misma existencia es una buena prueba del impacto que el manga y el anime están despertando cada vez más en Occidente; de ahí que, a título de curiosidad, resulte interesante echarles de vez en cuando un vistazo.

Mi bello genio

Lampu-Lampu es otro de los últimos, aunque breves, éxitos del semanario *Shonen Jump*. Obra de **Takeshi Obata** y **Susumu Sendo**, se trata de un manga fantástico de ambiente de *la Mil yUna Noches*. Sus protagonistas son **Laila** y su hermano menor **Toto**; al encontrarse con un joven extranjero, **Luki**, el cual estaba siendo perseguido por un **majin** (genio maléfico), **Laila** lo salva en un combate, pero como consecuencia del mismo, el **majin** se apoderará de su alma. Para salvar a **Laila**, **Toto** y **Luki** irán en búsqueda de una lámpara maravillosa situada en lo alto de una abrupta montaña. Tras una peligrosa ascensión, nuestros héroes se hacen con la lámpara, donde habita el alocado genio **Lampu** (que lleva una cabellera erizada similar a la de **Son Goku**), el cual habia sido encerrado en la lámpara por el **majin Dogura Magura**. Tras ser liberado de su encierro, **Lampu**, pese a su disparatado comportamiento, ayudará a sus nuevos amos a recuperar el alma de **Laila**, y todos juntos habrán de enfrentarse al vengativo **Dogura Magura** y a otras amenazas.

Aparecido en 1991-92 en el citado semanario y recopilado por **Shueisha** en tres tomos, *Lampu-Lampu* destaca, pese a su corta duración, por su combinación de fantasía oriental, suspense y humor. Aunque en el dibujo –nobleza obliga– se notan algunas influencias de **Akira Toriyama**, éste reserva ciertas sorpresas: así, cuando los protagonistas llegan en una alfombra voladora al **palacio de los majin**, ¡éste resulta tener una forma que recuerda plenamente a la **Sagrada Familia**! Lo cual en el fondo no resulta tan de extrañar, teniendo en cuenta la gran devoción que existe hacia **Gaudí** en el Japón... y que dicha escena apareció precisamente durante el año de la **Barcelona olímpica.** ■



"TAKERU"

MANGA ● MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

JIRO TANIGUCHI: LÍNEA CLARA, COMIC NEGRO

Siguiendo con los autores de manga que fueron invitados a la pasada edición del **Saló de Barcelona**, ahora ha llegado el turno de hablar sobre **Jiro Taniguchi**, del cual **Planeta-DeAgostini** os ha ofrecido la novela gráfica *Hotel Harbour View*, cuya aparición coincidió precisamente con el evento.

Por cierto que si ya habéis leido dicha novela gráfica, observaréis que en ella el nombre de pila de nuestro artista aparece transcrito como **Jiroh**, mientras que aquí aparece sin la **h** final. Ello tiene su explicación: en el idioma japonés, hay que diferenciar la **o** breve de la **o** larga; esta última puede transcribirse a nuestra escritura como una **o** con una raya encima, o bien como **oh,** incluso como una **o** doble (**oo**), si bien para evitar complicaciones he preferido no hacer diferencias entre ambos tipos de **o**.

Hecha esta aclaración lingüística, pasemos a la trayectoria profesional de **Taniguhchi**. Nacido en 1947 en Tottori, su entrada en los manga se produjo en 1966, al terminar sus estudios y hacer de asistente del dibujante **Kyota Ishikawa**.

En 1976, su carrera inicia una etapa importante al conocer al guionista **Natsuo Sekikawa**; juntos realizarán varias obras que constituirán aportaciones importantes dentro del panorama del manga adulto, tales como *Rindra, Unprotected City*, la serie policíaca con elementos de humor *Trouble is my Bussiness* y la serie didáctica sobre biografías de literatos japoneses de finales del S. XIX *La era de Bocchan. Hotel Harbour View*, publicado por la editorial **Futabasha** constituye una de sus más importantes colaboraciones; el dominio del negro en el dibujo y la profusión de planos de influencia cinematográfica hacen de ésta una de las obras clave del manga policíaco.

En tiempos más recientes, **Taniguchi** ha proseguido su carrera en solitario, tanteando diversas temáticas. Una de sus producciones como autor único es *Chikyu Hyokai Jiki* (*Supervivencia en la nueva era glacial*), publicado por **Kodansha** en su revista *Comic Morning*. Aparecido entre 1989 y 1991 y recopilado en dos tomos, su acción se sitúa en un futuro lejano, aunque bien poco tiene que ver con otros manga de temática futurista a los que estamos acostumbrados. Lejos del fatalismo hipertecnológico de **Akira** y otras series, la obra pretende demostrar cómo puede la raza humana sobrevivir una vez más –tal como lo ha hecho en varias ocasiones a lo largo de su historia– a través de su protagonista, **Takeru** cuestionándose sobre si al cabo de dicha era glacial, ¿la humanidad sobrevivirá realmente como tal?, ¿perecerá o evolucionará hacia una nueva mutación?. Este manga figura entre los que **Planeta-DeAgostini** tiene en cartera para editar próximamente.

Taniguchi ha demostrado asimismo resultar un especialista en el dibujo de animales. Otra más de sus creaciones, *Blanca*, está protagonizada por un **perro biónico** que huye de Rusia a Norteamérica. Pero en *Geniyu Jiten* (**Relatos de animales prehistóricos**), el reino animal cobra un protagonismo absoluto. Lejos del espíritu grotesco y desmadrado del *Gon* de **Masami Tanaka** esta serie, publicada en 1990 por **Kodansha** en su revista **Comic Party** y durando 132 páginas, recopiladas en un volumen, ofrece diversas escenas de la vida y la supervivencia de los antepasados de la fauna actual. El dibujo de **Taniguchi**, se vuelve aquí, contrariamente a sus obras de ambiente policiaco, minucioso y con una práctica ausencia de negros (sustituídos por tramados); por otra parte, dado que los animales protagonistas no hablan, no existen diálogos, siendo reemplazados por textos de apoyo y por los ruidos de los propios animales.

Finalmente, otra de las recientes creaciones de **Taniguchi** *El Paseante*, de la cual han sido publicadas algunas entregas en España en las páginas de *El Víbora*, ha presenciado su incursión en otro género más, el costumbrista. Publicada originalmente por **Shogakukan** en su revista *Big Comic*, esta serie, presentada en historias de pocas páginas, muestra el cotidiano vivir de un hombre, su familia y sus contactos con la población donde vive. También en esta serie se puede observar un trazo fino y una escasez de sombras, hasta el punto que casi podríamos hablar de una **línea clara** japonesa.

De este modo, **Taniguchi** ha podido confirmarse a lo largo de su carrera no sólo como un autor que ha contribuido en colaboración con **Sekikawa**, a enriquecer con sus numerosas obras el panorama del manga adulto, sino que asimismo ha demostrado adaptar su grafismo al género de cada una de las historias que ha realizado. Poco tienen que ver, de este modo, el trazo vigoroso y rico en sombreados de *Hotel Harbour View* con el estilo detallado y relajado de *Relatos de animales prehistóricos* o *El Paseante*.

Pese a su persistente carrera, **Taniguchi** ha sido un autor escasamente citado en los diversos libros y ensayos sobre el manga aparecidos hasta la fecha. Es de esperar, pues, que la difusión entre nosotros de las obras ya citadas hagan justicia a este sólido y maduro profesional. Tanto si cultiva la **línea clara** o el **comic negro** –el ponerle etiquetas a sus obras sólo viene a querer demostrar una vez más la variedad de registros que **Taniguchi** sabe imponer a su dibujo–, es de esperar que nuestro autor siga ofreciéndonos nuevas creaciones dotadas de su sello personal.■

"Supervivencia en **La Nueva Era Glacial**"

NAOKI URASAWA: GRANADAS Y JUDO

Entre la hornada de autores de manga madurados en la década de los 80, hay nombres que, pese a no haber cultivado un estilo innovador ni haber destacado a nivel gráfico por encima de sus colegas, merecen la pena de ser aquí reseñados por la solidez de sus creaciones, amparadas por un dibujo correcto donde nada falta y nada sobra. Tal es el caso de nuestro invitado de hoy **Naoki Urasawa**.

Nacido en 1960, logró su debut artístico –al igual que tantos otros autores hoy célebres, incluyendo **Rumiko Takahashi**– gracias a uno de los concursos organizados anualmente por la editorial **Shogakukan** para descubrir nuevos talentos en el manga; ello sucedió en 1982 con su **opera prima** *Return*. Al año siguiente aparece su primer trabajo como profesional, *Beta*.

A partir de entonces, continuará lanzando diversas series, siempre para **Shogakukan**, básicamente en su revista para adultos *Big Comic*, en solitario o colaborando con otros guionistas.

Una de sus primeras obras fue el manga policíaco *Dancing Policeman*, de la que realizó guión y dibujo. Pero el mayor éxito de sus primeros años fue *Pineaple Army*, con guión de **Kazuya Kudo** (al cual ya conocemos merced a su labor en *Mai*, la chica con poderes) y del cual existe una edición USA a cargo de **Viz**.

El personaje central de este **ejército de la piña** –el nombre le viene de la palabra que en el argot norteamericano sirve para designar a las granadas de mano– es **Jed Goshi**, un ex-combatiente de la guerra del Vietnam de origen japonés, aunque residente en Nueva York. Su labor la reparte entre hacer de guardaespaldas o especialista en misiones delicadas y dedicarse a dar clases de entrenamiento en técnicas de combate, situándose cada una de sus aventuras bien en la misma Nueva York, bien en parajes exóticos como América Central o Extremo Oriente (aunque este último no resulte muy exótico que digamos para un japonés).

Con un dibujo entre el realismo y la caricatura, las hazañas del **Jed Goshi** poseen una buena dosis de acción, pero asimismo sus dosis de personalidad y carisma entre los personajes que protagonizan dicha acción y las relaciones entre los mismos. Lejos de la frialdad de *Golgo 13*, **Goshi** es un ser dotado de sentimientos. *Pineaple Army* es una obra que gustará a los que disfrutaron otros manga de acción como *Akira* o *Crying Freeman*, pero no posee, ni mucho menos, más violencia de la estrictamente necesaria.

Pineapple Army sería recopilado en seis volúmenes; a continuación, **Urasawa** lanzaría la serie que hasta la fecha le ha proporcionado mayor celebridad: *Yawara!*

Publicada a partir de 1987 en *Big Comic*, *Yawara!* abandona el intenso ambiente aventurero de *Pineapple Army* para centrarse en el mundo del judo. Curiosamente, mientras un deporte de importación como es el béisbol ha inspirado infinidad de series de manga en el país, un deporte de **cosecha propia** como es el judo no ha causado tanta inspiración entre los autores de comics nipones; máxime tratándose, como en el presente caso, de una serie con protagonista femenino.

Yawara Inokuma pertenece a una familia de grandes judokas, de la cual ella demuestra ser una digna heredera: ya a la edad de cinco años, había derribado a su padre con una llave de judo por vez primera. Su abuelo, un ex-campeón del país en este deporte, se encargará de su entrenamiento.

Sin embargo, contrariamente a la mayoría de los protagonistas de manga deportivos, **Yawara** no está excesivamente interesada en convertirse en una experta judoka, prefiriendo vivir la vida de una adolescente normal, saliendo con amigas, comprando **trapitos** y ligando con chicos. Finalmente, aceptará en contra de su voluntad proseguir su carrera en el judo, escalando puestos eventualmente torneo tras torneo.

A destacar que *Yawara!* es un manga que conecta con los acontecimientos deportivos reales, ya que nuestra heroína participará en las Olimpíadas en Seúl, ganando la medalla de oro en la categoría femenina de judo durante dicho acontecimiento. Cuatro años más tarde, también la veremos tomar parte en las Olimpíadas de Barcelona.

Otro personaje importante en la serie es **Fujiko Ito**, la graciosa y esbelta compañera de **Yawara**. Las dos se conocieron cuando estudiaban en la universidad; **Fujiko** anhelaba llegar a ser bailarina, aunque a causa de su excesiva altura deberá abandonar su vocación, dedicándose entonces, al igual que **Yawara** al judo, particularmente para animar a esta última cuando se siente baja de moral y deseosa de abandonar su carrera de judoka.

El éxito de *Yawara!* ha propiciado, como era de esperar, en ser convertida en serie de anime, la cual debutó en el otoño de 1989, siendo una de las series de anime de mayor audiencia del país hasta su supresión tres años más tarde, al cabo de 124 episodios. Pese a haber concluido el anime, el manga prosigue su andadura impertérritamente, habiendo alcanzado cerca de treinta tomos recopilatorios.

Al igual que en *Pineapple Army*, **Urasawa** utiliza en *Yawara!* un estilo semicaricaturesco, con un trazo un tanto suelto en el diseño de los personajes, aunque alternándolo con unos decorados con frecuencia dotados de un grafismo detallado y minucioso. Claro está que el detallismo de sus personajes no poseen a nivel gráfico, si lo poseen a nivel espiritual: así *Yawara!* no es simplemente la historia de la ascensión de una campeona de judo, sino asimismo la historia del crecimiento de una joven, tanto en edad como en carácter, y de sus relaciones humanas con el resto de la gente. *Pineapple Army* figura entre las series de manga que **Planeta-DeAgostini** planea publicar próximamente. Cuando ello sea una realidad, el lector tendrá ocasión de verificar lo aquí dicho sobre **Urusawa**. ■



Yawara y su amiga Fujiko, durante su estancia en Barcelona, paseando por la playa

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

MAGICAL TALULUTOKUN: UNA SERIE CON DUENDE

Ya hemos podido ver, a lo largo de varias entregas de esta Sección, cómo **Shonen Jump** no es tan solo la **casa** de *Dragon Ball*, sino de bastantes éxitos del manga recientes. Dichos éxitos abarcan temas como la ciencia-ficción con toques de mitología (*Caballeros del Zodíaco*), el deporte (*Slam Dunk*), el género policíaco (*City Hunter*, alias *El Cazador*) o el histórico (*Hana no Keiji*, situado en el siglo XVI e ilustrado por **Tetsuo Hara**). Sin embargo, pese a que los manga donde predomina la acción y la violencia parecen llevarse la parte del león, ello no ha impedido que también series donde predominen la magia y la fantasía figuren en las de mayor acogida entre los lectores de *Shonen Jump*. El más claro ejemplo lo tenemos, por supuesto, en *Dr. Slump*, pese a que su andadura en el semanario concluyó hace ya casi una década (y pese, asimismo, a que su reciente **revival** en las páginas de *V-Jump* no parece haber alcanzado el éxito esperado). Su relevo en las páginas de *Shonen Jump* ha sido tomado en buena parte, a partir de 1989, por *Magical Talulutokun*, creación de **Tatsuya Egawa**, autor que anteriormente había estado especializado en manga eróticos para adultos y que con la presente obra ha cumplido muy eficazmente el desafío de realizar un manga para los lectores juveniles.

Taluluto (el sufijo **kun**, para quienes no lo sepáis, diré que se añade después de los nombres para designar a los jóvenes, al igual que se emplea **san** para los adultos y **chan** para los niños) es un diminuto duende dotado de un estrafalario traje y un gorro de dos picos, del cual cuelgan un par de gafas. Su relación con los humanos da comienzo el día en que **Honmaru Edojo**, un torpe alumno de básica, vuelve a casa malherido tras una enésima pelea con sus compañeros de clase; al entrar en la habitación de su padre y ver a éste durmiendo, le pide perdón. No obstante, tanto **Honmaru** como su padre ignoran que las palabras de excusa del primero, unidas a los ronquidos del segundo, forman la fórmula mágica para invocar a **Taluluto**, el cual penetra en el mundo real a partir de un libro que había quedado abierto. **Taluluto** posse el don de conceder cualquier deseo a quien lo haya invocado, si bien todavía es un aprendiz de brujo que aún no sabe ejercer muy bien sus poderes, por lo que los deseos que **Honmaru** le pide no son cumplidos muy satisfactoriamente. Tras esta primera aparición, **Taluluto** regresa a su libro, y la vida vuelve a su curso rutinario para **Honmaru** y su padre.

Años después, cuando **Honmaru** es ya un estudiante de instituto, vuelve a repetirse por casualidad la situación que había permitido la materialización de **Taluluto: Honmaru**, al volver del instituto, encuentra de nuevo a su padre roncando en su cuarto, y de nuevo vuelve a pedirle perdón; es así como, por segunda vez, las palabras de excusa de **Honmaru** y los ronquidos de su padre vuelven a constituir la formula mágica para hacer reaparecer a **Taluluto** del libro. Esta vez, el que antes era un duende novato y con poca experiencia es ya un experto en brujería. Pero como el número de deseos que un ser como él puede conceder es limitado, **Honmaru** le pide el deseo de que todos los deseos que formule a partir de ese momento se hagan realidad. Dado que una ley le prohíbe a **Taluluto** conceder un deseo así, **Honmaru** sustituye dicho deseo por el de que él y **Taluluto** sean amigos para siempre; a partir de entonces, ya nada volverá a ser como antes en la vida de **Honmaru** merced a que el pequeño duende figurará de manera importante en su vida diaria. Sin embargo, el capricho de **Honmaru** dará curso asimismo a toda clase de situaciones disparatadas a causa de las meteduras de pata de **Taluluto** o el que los deseos que le pida su joven amo no siempre sean cumplidos correctamente, sufriendo además las consecuencias de dichas situaciones el padre de **Honmaru** o los restantes personajes de la serie.

Estos últimos incluyen a **Iyona Kawai**, compañera de clase de **Honmaru** desde la infancia, así como **Jabao Jiyama**, rival de nuestro héroe y enamorado, al igual que **Honmaru**, de **Iyona** (una vez más nos encontramos con el típico **triángulo amoroso** no poco frecuente en los manga de ambiente estudiantil) y la maestra de la escuela, **Mary Oaya**, cuyas tendencias sádicas (y la habilidad, por parte del autor, en el dibujo de ésta y las demás figuras femeninas de la serie) parecen evocar el pasado de **Egawa** como creador de manga eróticos.

Como la mayoría de los éxitos de *Shonen Jump*, *Magical Talulutokun* ha conocido una versión en anime en forma de serie televisiva, estrenada el 30 de agosto de 1990, a cargo de la **Toei**; lamentablemente, la calidad de los diseños y la animación de dicha serie están bastante por debajo de la calidad media de las mejores producciones de la **Toei**, acaso debido a un bajo presupuesto. La serie de anime tuvo una corta existencia, pero el manga prosigue hoy día su carrera, habiendo alcanzado los veinte tomos recopilatorios.

Aunque no alcance los límites paródicos y surrealistas de **Akira Toriyama** y su *Dr. Slump*, **Egawa** ha conseguido con *Magical Talulutokun* renovar el manga fantástico protagonizado por brujos o hadas. Aunque, como también hemos visto en anteriores ocasiones, las **magical girls** han sido un tema predilecto del manga y el anime –cuyos ejemplos más conocidos entre nosotros son *Maho no Star Magical Emi* (*La magia de Emi*) y *Magical Angel Creamy Mami* (*El broche encantado*)– se echaba de menos un protagonista de este tema que fuese masculino, lo cual ya ha sido una realidad con *Magical Talulutokun*. Y es que, pese a que parezca que hoy en día hay una mayor predilección –tanto en el comic como en cine u otros medios– por las historias de tema aventurero y violento, lo cierto es que jamás faltará un puesto para las historias donde predominen la magia y la fantasía. ■



De derecha a izquierda: Taluluto, Honmaru e Iyona

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

HARUHIKO MIKIMOTO: DE PROFESIÓN, SUS DISEÑOS

Hemos podido observar que la figura del **character designer** (diseñador de personajes) o la del **mecha designer** (diseñador de máquinas, vehículos, robots, etc.) están cobrando cada vez mayor importancia en las producciones de anime. Una de las más importantes de este tipo de figuras ya había sido citada aquí cuando hablábamos de *Robotech* (*DB núms. 21 y 22*). Nos estamos refiriendo, evidentemente, a **Haruhiko Mikimoto**.

Nacido el 28 de agosto de 1959, aunque su vocación se orientó inicialmente hacia la ingeniería, pronto abandonaría –como ha sido corriente en varios grandes nombres del manga y el anime– los estudios que estaba cursando de dicha carrera para estudiar animación en la Universidad de Keio. Fue la serie *Mobile Suit Gundam* (*DB núms. 50 y 51*) y sus elaborados mecha designs lo que le había movido definitivamente a hacer el anime de profesión.

Tras colaborar en varios fanzines dedicados a *Gundam*, el siguiente paso para convertirse en ilustrador profesional fue al entrar en el **Studio Nue** el cual constituirá su decisivo salto a la fama al encargarse dicho estudio de la concepción gráfica de la serie *Macross* (es decir, la primera serie de las tres que componen *Robotech*) para la productora **Tatsunoko**, **Mikimoto** jugará de este modo un papel esencial en el diseño de los personajes de dicha serie, naciendo de su lápiz personajes tan entrañables para los animéfilos como **Lynn Minmei** o **Rick Hunter** (**Hikaru Ichijoe**, en la versión japonesa).

Esto sucedía en 1982; sin embargo, **Studio Nue** ya no contaría con el talento de **Mikimoto** para las dos siguientes series que seguirían a *Macross*, *Southern Cross* y *Mospeada*, ya que al año siguiente, nuestro autor pasaría a la **Tokyo Movie Shinsha** para diseñar los personajes de *Chojiku Seiki Orguss* (*Superfortaleza secular Orguss*), serie de robots que en más de un aspecto presenta similitudes con *Macross*, no sólo por contar asimismo conlos diseños de **Mikimoto**, sino además por conceder mayor énfasis en la historia a los humanos que pilotan los robots que a estos últimos.

Sin embargo, 1984 marcaría el regreso de **Mikimoto** al **Studio Nue** al encargarse del largometraje *Macross: Do You Remember Love?*, donde retomaría a sus personajes predilectos. Tal regreso sería sólo momentáneo ya que en 1985, **Mikimoto** vuelve a cambiar de estudio al pasar al entonces recientemente fundado **Studio Artmic**, para colaborar en *Mangazone 23*, producción de 80 minutos realizada para el entonces recién creado mercado de los OAVs. Esta historia de ciencia-ficción sobre un futuro no muy lejano donde la sociedad está fuertemente controlada por ordenadores, protagonizada por la joven pareja de **Shogo** y **Eve**, tuvo parte de su metraje utilizado para la versión americana de *Robotech: the Movie* (que nada tiene que ver con *Do You Remember Love?*, confeccionándose, en cambio, a base de combinar trozos de *Macross* y de *Mangazone 23*; dado que ambas producciones poseen diseños de **Mikimoto**, acaso no resultó ninguna coincidencia el combinar escenas de los dos). *Mangazone 23* conocería una segunda y tercera parte, a las que nuestro autor contribuiría igualmente.

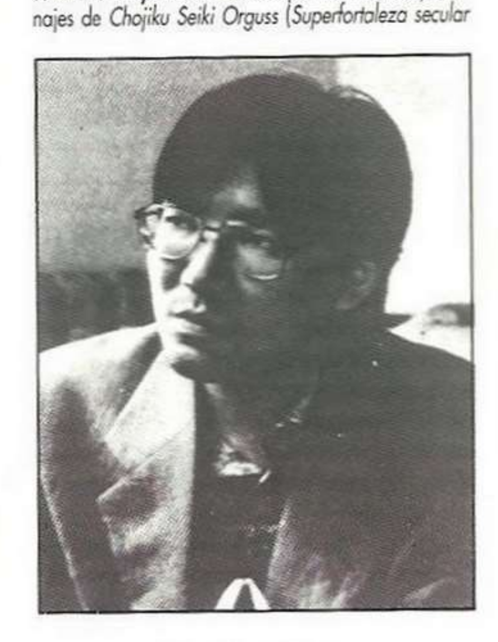
A partir de entonces, **Mikimoto** multiplicaría las colaboraciones para diversos estudios: *High-Speed Jecy*, serie basada en una colección de novelas de ciencia-ficción; *Salamander*, para el **Studio Pierrot**, unos OAVs basados en un videojuego, sobre el ataque de bacterias gigantes a un planeta lejano; *Totoi*, para **Nippon Animation**, serie destinada a un público más infantil, al contrario que sus creaciones anteriores, sobre un niño y su foca, etc.

Paralelamente a su trabajo como diseñador para el anime, **Mikimoto** tanteará otros campos: es así como desde 1987 viene realizando el manga *Marionette Generation*, que poco tiene que ver con la mayoría de las series fantásticas y de robots en las que ha colaborado, ya que se trata de una comedia con protagonistas estudiantiles. Mientras, en 1988 vuelve a cosechar un nuevo éxito al entrar en el estudio **Gainax** –célebre en los últimos tiempos gracias a *Nadia* (*El secreto de la piedra azul*)– al realizar para el mismo los diseños de la serie de seis OAVs *Top wa nerae! Gunbuster* (*¡Hacia la cima! Gunbuster*) que se convertirá en el vídeo de mayor venta de 1989. Ese mismo año, **Mikimoto** aporta su grano de arena a la que había inspirado su vocación en sus años mozos: *La saga de Gundam*, colaborando para la serie de seis OVAs *Gundam 0080: War in the Pocket*.

Finalmente, y como regreso a sus orígenes, **Mikimoto** no podía faltar a la cita cuando en 1991 *Macross* conoce un revival gracias a la nueva colección de OVAs *Macross II: Lovers Again*. Como rumor de última hora, se prevé la realización de *Macross III* con los mismos protagonistas de *Macross II*; sólo queda saber si **Mikimoto** volverá a participar en dicha secuela.

En resumen, **Mikimoto** ha logrado popularizar la figura del diseñador de personajes y mecha hasta el punto de que se le ha dedicado un volumen a su obra, *Haruhiko Mikimoto Illustrations*, de 96 páginas, editado por **Yataka Takahashi** y distribuido en Europa por la editorial de manga italiana **Granata Press**.

Mikimoto ha generado de este modo una legión de fans no sólo en su Japón natal, sino asimismo en USA, donde ya ha sido invitado de honor en diversas convenciones de anime. Otros nombres de diseñadores de personajes han comenzado a hacerse también conocidos, pero **Mikimoto** permanecerá como uno de los primeros en hacer popular este cargo. ■



Haruhiko Mikimoto



Una viñeta de su manga "Marionette Generation"

SOL BIANCA: UNA DE PIRATAS

Ya hemos visto cómo los juegos de rol también han servido de inspiración para ser llevados al anime, cuando hablámos de *Record of Lodoss Wars* (*DB nº 53*). Por otro lado, hemos podido observar asimismo en repetidas ocasiones la tendencia, estos últimos años, a presentar equipos totalmente compuestos por chicas (*Dirty Pair, Sailor Moon, Silent Möbius, Bubblegum Crisis*, etc.) como protagonistas de las series de manga y/o de anime.

Nuestro tema de hoy alía ambas tendencias: en efecto, *Sol Bianca* fue creado como juego de rol por ordenador por la compañía **NEC Avenue**, la cual produjo además su correspondiente adaptación en anime, en forma de dos OAVs; sus protagonistas son, precisamente, un grupo de cinco chicas.

No obstante, contrariamente a las series ya citadas, las heroínas de *Sol Bianca* no aportan sus talentos a las fuerzas de la ley y el orden, sino que se dedican a ser piratas del espacio, encargándose de saquear toda nave de carga que se encuentren a su paso.

Sol Bianca es precisamente el nombre de la nave que ellas tripulan. Bajo el nombre colectivo de **Karza Bianca**, cada una de las cinco chicas que componen el grupo tiene un nombre relacionado con los meses del año: así la jefa del grupo se llama **February**, o **Feb**; de cabellos negros y tez morena, es la de mayor edad y la más fría y discreta. Las demás componentes son: **April**, la segunda de a bordo, también madura y experimentada como **Feb**, pero por otra parte más abierta y cariñosa; **January**, o **Jani**, la menos femenina y la más hábil como piloto y como tiradora; **June**, la más culta, lo cual no le impide ser graciosa y atractiva; finalmente, **May**, la benjamina, es la más desenfadada y asimismo una experta mecánica.

La primera entrega en vídeo de *Sol Bianca* apareció el 21 de marzo de 1990, siendo su duración de 55 minutos. La dirección de esta primera cinta corrió a cargo de **Katsuhiro Akiyama**, quien ya había colaborado en *Bubblegum Crisis*.

La acción tiene lugar en el **sistema solar F-63**, donde se hallan los planetas gemelos **Uno** y **Tres** (en castellano en el original). Tras estallar una guerra entre ambos planetas, **Tres** se llevó la victoria, convirtiéndose su gobernador, **Batolos**, en el despótico dictador de los dos mundos.

La historia comienza cuando una nave de carga, en ruta hacia el planeta **Tres**, lleva en su interior a un joven polizón, **Rim Derapis**. Cuando la nave sufre un ataque de *Sol Bianca*, la carga de la primera –y **Rim** dentro de la misma, sin que nadie se entere– es arrebatada por la segunda. Al abrir las chicas uno de los contenedores de la carga, descubren a **Rim**. Éste procede del planeta **Uno**, donde su padre, el **Dr. Melanion Derapis**, hace de supervisor de unos trabajos en unas minas, bajo las órdenes del gobierno dictatorial de **Batolos**. **Rim** desea viajar al planeta **Tres**, siendo ese el motivo por el que se coló como polizonte en la nave asaltada, con objeto de encontrar a su madre desaparecida, aunque de momento no revela esto último a las chicas, aunque sí logra convencerlas para que lo lleven a **Tres**, al contarles que allí en el castillo de **Batolos**, se encuentra un gran tesoro. En su trayecto hacia **Tres**, el **Sol Bianca** es atacado por la flota de **Batolos**. **Feb** decide que, mientras ella y **May** reparan la nave, las otras tres acompañen a **Rim** al planeta en una lanzadera espacial. Al llegar a **Tres**, nuestros héroes son capturados y llevados ante **Batolos**. Éste propone a las jóvenes piratas que se alíen con él en su conquista del universo, pero naturalmente, rehusan. Antes de ser encarcelados, **Rim** descubre qué fue de su madre: ella forma ahora parte de la colección de estatuas congeladas de **Batolos**, uno de sus **tesoros**. Las chicas son condenadas a que se les corte la cabeza, pero son salvadas muy a tiempo por **Feb** cuando estaban a punto de ser ejecutadas. Mientras tanto, estalla una revuelta en el planeta **Uno** –liderada por el **Dr. Derapis**– y **Batolos** ordena que su castillo –que consiste en realidad nave espacial– a dicho planeta. Eventualmente, las cinco protagonistas participan en la rebelión contra el dictador, lo cual concluye con la derrota de éste, liberan a **Rim**, hacen que su madre deje de ser estatua y recobre la vida, repiten la misma operación con el resto de la colección de estatuas de **Batolos**, y se apoderan de los tesoros del castillo. Uno de ellos es el **Gnosis**, una misteriosa caja de la cual se dice que contiene el saber de Dios. Al abrirlo, las chicas descubren que se trata tan sólo de las imágenes de la Tierra y de mensajes relacionados con la misma. El último de dichos mensajes dice **A los descendientes de la humanidad en el Universo: Éste es el legado del planeta madre en un lugar lejano más alla del tiempo**.

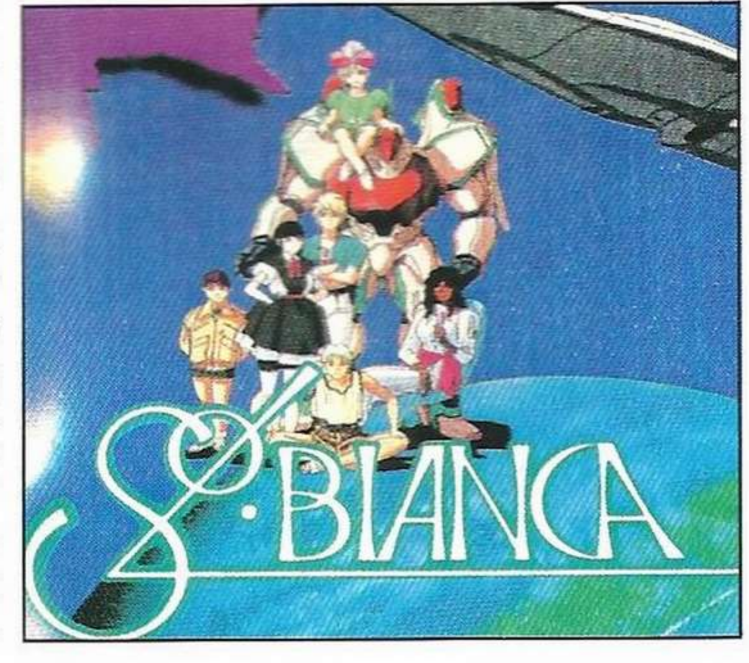
La segunda cinta de *Sol Bianca* fue distribuida el 21 de julio de 1991. Durando igualmente 55 minutos, contó con un nuevo director, **Hiroki Kayashi**.

Esta vez, el argumento gira en torno al **pasha**, una sustancia muy cotizada y preciada en todo el Universo a causa de su escasez y de sus propiedades como elevador de energía.

El **malo** en esta ocasión es **Gómez**, un perverso pirata del espacio que anhela hacerse con dos kilos de **pasha** que las chicas han obtenido a través de **Hunter**, un **camello** con quienes entablan contacto a bordo de una nave-crucero. **Gómez** logra arrebatar el **pasha** a las **Karza Bianca**; tras varias peripecias, éstas conseguirán recuperar la preciada materia, concluyendo la historia con la muerte de **Gómez**.

Sol Bianca ha sido editado recientemente en vídeo en USA a cargo de **A.D. Visions**. Es de suponer que, en función o no de la acogida que pueda tener allí, pronto veamos aterrizar a estas cinco piratas espaciales en el mercado del vídeo europeo.

Claro está que habrá que aclarar antes que se trata de un **vídeo de piratas** y no de un **vídeo pirata**... (perdón por haber concluido con un chiste tan malo). ■



MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

ÁREA 88: MERCENARIO A LA FUERZA

Aunque la aviación haya sido uno de los temas predilectos del comic mundial durante décadas, por lo que tanto la historieta americana como la europea cuentan con varios ejemplos notables sobre dicho tema, lo cierto es que no es éste el caso del Japón, ya que allí los manga protagonizados por aviadores han sido muy escasos, dejando aparte algunas series de corte antibélico, como *Shidenkai no Taka (Taka del Rayo Violeta)*, obra de **Testsuya Chiba** *(DB nº 68)* o *Kero Sen Hayato (Hayato del caza Zero)*, de **Naoki Tsuji.** Acaso el nada fortuito papel del Japón y de sus fuerzas armadas durante la II Guerra Mundial sea la razón por la cual hay tan pocos manga dedicados a la aviación.

Una excepción notable es *Área 88*, serie escrita y dibujada por **Kaoru Shintani. Shintani** nació en 1952, efectuando su debut artístico en 1972 al ganar entonces el premio para noveles otorgado anualmente por la revista de manga para chicas *Ribon*, publicada por la editorial Shuesisha. Tras colaborar como asistente del célebre **Reiji Matsumoto**, en 1979 lanza por fin *Área 88* para la editorial **Shogakakan.**

El protagonista es **Shin Kazana**, joven miembro de la escuela para pilotos de la **Yamato Airlines.** El y su compañero **Satora Kanzaki** son considerados como los mejores alumnos de la escuela. En París, lugar donde se imparte el curso para pilotos, **Satoru** le propone a **Shin** irse los dos de juergas por la noche, antes de regresar al Japón. Tras irse de bares, ambos acaban borrachos, y es entonces cuando **Satoru** aprovecha para que **Shin** firme cierto papel. A la mañana siguiente, **Shin** descubre que ha sido víctima de un complot por parte de su compañero: aquel papel era un contrato de tres años como piloto mercenario en la fuerza aérea del pequeño reino árabe de **Asran**. El motivo de dicho complot reside en que **Sator** deseaba deshacerse de **Shin** para así arrebatarle a su novia, quien por otra parte es hija del presidente de la **Yanato Airlines**, puesto éste que **Satoru** anhela heredar algún día.

De este modo se inicia la larga odisea de **Shin** en **el Área 88.** La zona más peligrosa del frente de batalla del país árabe. Bajo las órdenes del comandante **Saki, Shin** deberá combatir numerosos aviones enemigos para sobrevivir en su nueva ocupación; a pesar de lo duro de la misma, a **Shin** no le faltarán compañeros en **el Área 88** que le respaldarán en los momentos más bajos, tales como **Mick Simon**, un aguerrido exveterano de la guerra del Vietnam. Mientras tanto, en el Japón, **Ryoko** no ha perdido la fidelidad que sentía sobre **Shin**, esperando pacientemente su regreso al país natal algún día...

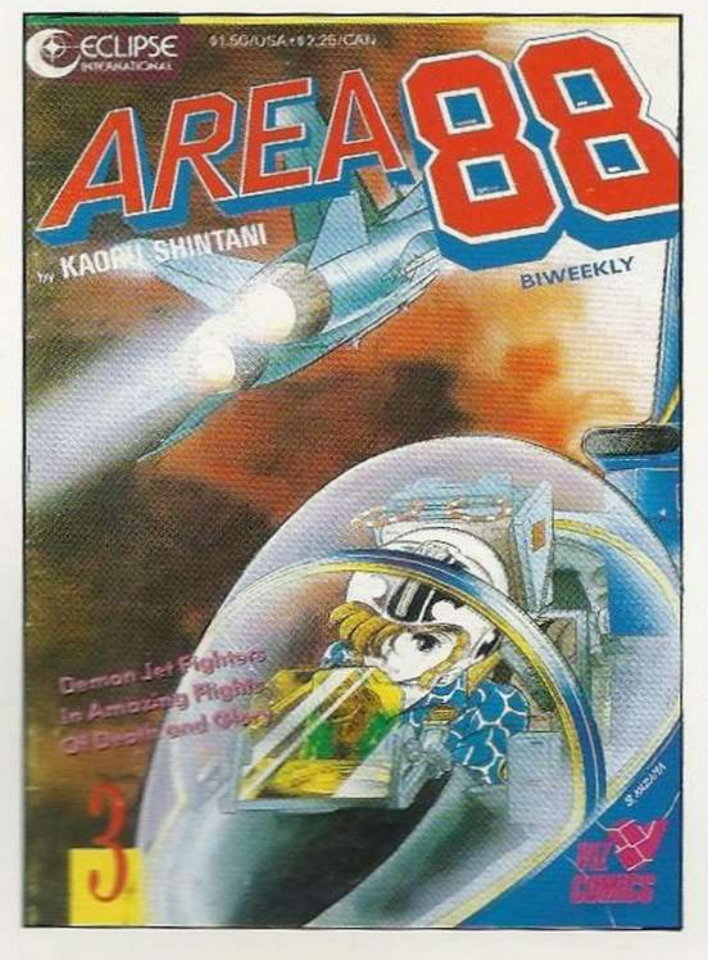
A nivel gráfico, puede notarse en *Área 88* claramente la influencia que **Matsumoto** ha ejercido sobre **Shintani,** notablemente en el diseño semicaricaturesco de los personajes: el propio **Shin**, con el añadido de una cicatriz y un orzuelo, semejaría al **Capitán Harlock**, la famosa creación de **Matsumoto**. No obstante, lo que **Shintani** sí ha logrado establecer como totalmente personal es el cuidado y documentado diseño de los aviones que aparecen en este manga.

Pero hay más. También, por lo que respecta al guión, se ve que **Shintani** ha bebido de las fuentes de su maestro: en *Área 88* un cierto romanticismo –y en su protagonista un aura de **antihéroe**– latente en las mejores obras de **Matsumoto**, como el ya citado *Harlock, Galaxy Express 999 o Space Cruiser Yamato.*

Área 88 ha sido recopilado en un total de 23 tomos por **Shogakukan**: además de producir otros manga sobre aviación, **Shintani** ha destacado asimismo en el género de la ciencia-ficción, con series como *Pascal City*, también publicada por **Shogakukan** en dos tomos.

La versión en anime de *Área 88* consiste en tres OAVs, aparecidos en 1985-6 y con animación a cargo de **Studio Pierrot** *(Johnny y sus amigos, Supergol, La magia de Eni, El Broche Encantado, Sandy*, etc.) El primero de ellos, *Act I: Uragiri no Ozora (Acto I: los cielos de la traición)* sigue fielmente la trama del manga, narrando cómo **Shin** fué engañado por **Satoru** y enrolado a la fuerza como piloto mercenario. Las siguentes cintas, *Act II: Okanitachi no Joken (Acto II: la petición de los lobos(* y *Act III: Moeru Shinkiro (Acto III: el espejismo ardiente)* prosiguen de manera resumida dicha trama. Mientras que las dos primeras cintas duran aproximadamente una hora cada una, la tercera tiene una duración, en cambio, de 88 minutos.

Los tres OAVs han sido editados en video en España, si bien, igual que ha sucedido con otras obras interesantes de anime, de manera muy discreta (¡ojalá que la frecuentemente mencionada en este espacio aparición en nuestro mercado del sello **Manga Video** ayude a remediar este estado de cosas!)



Área 88 fue además uno de los títulos que tuvo el honor de inaugurar, junto con *Kamui y Mai*, la línea de manga de **Viz** cuando ésta estaba asociada a la editorial **Eclipse**, allá por 1987. Presentada, al igual que las otras dos colecciones, en comic-books quincenales de 32 páginas, *Área 88* no conocería una posterior edición recopilatoria USA en tomos, como sí sucedió con las otras dos series citadas.

Sin embargo, después de quedar un tanto olvidada tras la posterior invasión de colecciones de manga –tanto a cargo de **Viz** como de otras editoriales– en el mercado USA, ahora *Área 88* está encaminada a conocer un **revival** entre los fans estadounidenses gracias a su inminente inclusión en la revista de y sobre manga y anime, editada por **Viz,** *America.* Este regreso de *Área 88* coincide con la edición USA de sus tres vídeos, lanzados a partir del pasado agosto por **U.S. Marine Corps**.

Quizás todo ello contribuya a animar a que se edite este manga entre nosotros; mientras no sea así, buscad los números atrasados de la edición de **Eclipse** o los ejemplares actuales de *Amimerica.* Entoces podréis comprobar que **Shin Kazawa** es realmente el **número uno** de los pilotos mercenarios; dicho esto claro está, con el permiso de **Porco Rosso.** ■

VENUS WARS: A RITMO DE "YAS"

Es sabido que la cantidad y la calidad rara vez suelen ir emparejadas. Sin embargo, también sabemos que hay excepciones para cada regla; un ejemplo lo tenemos en las producciones de anime de los últimos tiempos, ya sean series televisivas, OAVs o películas de largometraje. Pese a ser elevadas en número, y pese asimismo, a que entre ellas –como en todas partes– se hallan mediocridades, lo cierto es que hay bastantes que merecen ser calificadas de **interesantes**. Y además, tampoco son escasas las que podemos clasificar como **imprescindibles**, cosa que el aficionado español podrá tener ocasión de comprobar cuando el sello Manga Video se implante entre nosotros. Varias de estas producciones **imprescindibles** ya han sido analizadas en esta sección. Hoy nos vamos a ocupar de otra creación que, junto a títulos como *Akira*, los films de **Hayao Miyazaki**, *Project A-Ko* (*DB nº 61*) o *Robot Carnival*, merece figurar entre las obras maestras de la animación japonesa reciente: se trata de *Venus Wars*.

Esta realización del año 1989, estrenada como largometraje para cine, fue coproducida entre la compañía **Kugatusha**, la editorial **Gakken** y la firma juguetera **Bandai**, estando basada en un manga de **Yasuhiko Yoshikazu** –también conocido bajo el seudónimo de **Yas**– quien firmó además la dirección del film y los diseños de los personajes; de este veterano creador hablaremos unas líneas más adelante.

La acción, como el título sugiere, se centra en el **planeta Venus**, el cual es aquí presentado como una colonia terrestre. Cuando en el año 2003 el asteroide **Apolo** –que en realidad consiste en un gigantesco bloque de hielo– cae sobre Venus, permite de este modo que haya por fin agua –y, por consiguiente, vida– sobre su superficie. En breve, los terrícolas inician la emigración hacia Venus y su consiguiente colonización, quedando el planeta dividido en dos naciones: **Aphrodia** e **Isthar**. Sin embargo, al cabo de los años, las relaciones entre ambos estados se deterioran hasta desembocar en la guerra.

La historia se inicia en el año 2089 (año 72 de la era Venus), cuando **Susan Sommers**, una rubia y espabilada reportera acaba de llegar a Venus, concretamente a la capital de **Aphrodia**, procedente de la Tierra. Al poco rato de su llegada, **Susan** presenciará el inicio del conflicto bélico y los primeros bombardeos por parte de las fuerzas armadas de **Ishtar** sobre la capital. Un encuentro fortuito con un jeep conducido por los **Killer Commandos** permitirá a **Susan** entablar amistad con dicho grupo. Los **Killer Commandos** son **Hiroshi, Maggie, Miranda, Cathy** y **Will**; juntos forman parte de un equipo de **Battlebike**, un deporte de pelota que se juega con unas motos especiales de una sola rueda. Al estallar la guerra, son alistados a pesar suyo en el ejército de **Aphrodia** para combatir las fuerzas de la nación enemiga, utilizando para los fines bélicos las motos con las que jugaban al **Battlebike; Susan** permanecerá unida al equipo para luchar por la misma causa, jugando así un papel esencial en la acción.

A pesar de que el título de la película signifique **las guerras de Venus**, en realidad las escenas de combate tan sólo ocupan un fragmento de la misma; la mayoría de las escenas están dedicadas a exhibir las penalidades sufridas por los **Killer Commandos** –con especial atención hacia las relaciones sentimentales entre **Hiroshi** y **Maggie**– y por el pueblo de **Aphrodia** en general durante el conflicto.

Por todo ello, y al igual que otras obras del manga y del anime de cariz antibélico, *Venus Wars* no es meramente una exhibición de **hazañas bélicas** de ambiente galáctico, sino un esclarecedor panorama de las miserias y absurdidades de una guerra –de cualquier guerra– y de cómo quienes combaten en ella no son, en el fondo, más que simples marionetas a merced de la ambición y la sed de poder de sus superiores militares, tanto en un bando como en el otro.

En cuanto a la figura de **Yasuhiko Yoshikazu**, está considerado como uno de los pioneros en potenciar el cargo de **character designer** (diseñador de personajes), a pesar de que no ha sido recientemente cuando dicho cargo se ha hecho realmente popular entre los fanáticos del anime, a través de personalidades como **Haruiko Mikimoto** –del que nos ocupamos hace un par de números– o **Kenichi Sonoda**.

Nacido en 1942, **Yoshikazu** debutaría en la animación en 1968 al entrar en **Mushi Productions**, el estudio de animación del veterano **Osamu Tezuka**; en 1971 aparecería, realizada por dicho estudio, la primera serie en la que participaría como asistente diseñador, *Sasurai no Taiyo* **(El sol vagabundo)**, una historia romántica sobre dos chicas que anhelan convertirse en cantantes. **Yoshikazu** continuaría haciendo de diseñador para varias series, hasta que en 1979 participaría en la obra que le supondría su consagración, *Mobile Suit Gundem* y sus innumerables secuelas (**DB nº 50 y 51**). En 1985 se marcaría otro tanto al recrear gráficamente a las desenfrenadas protagonistas de *Dirty Pair* (**DB nº 34**); de hecho, ya había participado dos años atrás en la película *Crusher Joe*, basada, al igual que *Dirty Pair*, en una serie de novelas escritas por **Takachiho** *Venus Wars*, **Yoshikazu** ha escrito y dibujado *Arion*, serie ambientada en el mundo de los dioses griegos, protagonizada por el joven hijo de **Poseidón**. *Arion* sería también llevado al anime en 1986 en forma de largometraje, siendo uno de los films más taquilleros de aquel año.

Con *Venus Wars*, el amigo **Yas** ha elaborado una de sus obras más personales, la cual ha sido editada en cinta en Gran Bretaña por **Manga Video**, lo cual hace presagiar que pronto aparecerá en España bajo el mismo sello. Ahora que la reciente guerra en las repúblicas ex-yugoslavas nos ha hecho ver, una vez más, la inutilidad de los conflictos bélicos, el poder visionar *Venus Wars* constituirá una adecuadísima materia de reflexión al respecto. ■

Carátula de la edición en video británica ilustrada por Yas

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

NINGEN KOSATEN: "REBANADAS DE VIDA JAPONESAS"

Cuando voy escribiendo semana a semana cada entrega de **Manga Manía** siempre procuro ir alternando los diversos géneros de cada serie de manga o anime a la que pasamos revista. Es evidente que a la mayoría de los lectores occidentales les atraerán ante todo los manga pertenecientes al género fantástico o al policíaco o de aventuras. Pero para demostrar plenamente lo vasto y rico del Universo de los manga, es preciso conocer asimismo aquellas series pertenecientes a géneros menos difundidos entre nosotros. Para aquellos interesados en conocer más sobre la vida cotidiana y las costumbres del pueblo japonés, hay series como *Day-Tokio Binbo Seikatsu Manyaru* (*Manual para vivir barato en el gran Tokio*, ya comentada en *DB nº 75*) que permiten aprender tanto o más que cualquier libro **serio** sobre dichos temas.

En la misma línea **costumbrista**, nos encontramos con el manga de hoy, *Ningen Kosaten* (*Encrucijadas humanas*), cuyo subtítulo en inglés *Human Scramble*, viene a ser una traducción literal del propio título japonés. **Masao Yajima** (guión) y **Kenshi Hirokane** (dibujos), fue creada en 1981 para la publicación para adultos *Big Comic Original*, donde sería publicada durante diez años, y cuyo editor, **Shogakukan**, se encargaría también de recopilarla en una veintena de tomos.

A primera vista, podría juzgarse que *Ningen Kosaten* consiste en un dilatadísimo **culebrón**. Pero no es así: cada entrega de la serie es un episodio autoconclusivo sin protagonistas fijos. Los diversos personajes que se suceden a lo largo de los relatos vienen y van, formando **las encrucijadas humanas** a que hace alusión el título.

Hombres y mujeres, jóvenes y viejos, buenos y malos desfilan a través del escenario de estas historias: el Japón actual, con el que el lector (japonés, claro está) puede sentirse plenamente identificado.

En medio de este escenario **real como la vida misma**, los autores han pretendido integrar personajes igual de **realistas**. Según la filosofía japonesa, cada persona tiene dos caras: **tatemae** el rostro que uno exhibe públicamente; y **honne**, los sentimientos interiores de cada uno los cuales sólo son manifestados ante los amigos y parientes más íntimos. Esta última faz es la que se nos presenta a través de los personajes de *Ningen Kosaten*.

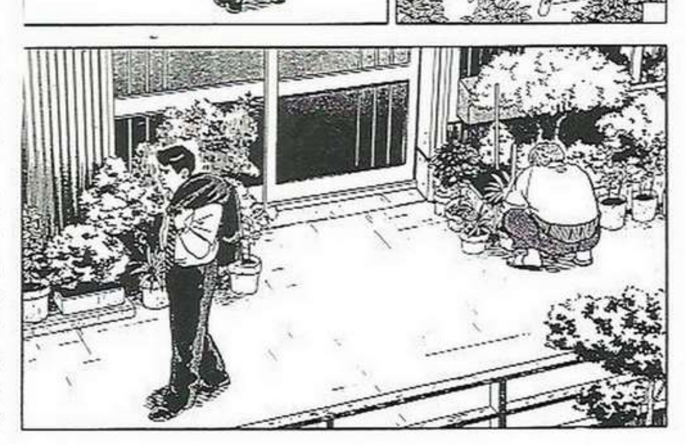
Un ejemplo de historia típica de esta serie lo tenemos en el episodio titulado *Denchu* (*El poste telegráfico*). El protagonista, **Yasuhiro**, recuerda una **encrucijada** de su infancia: una noche en que su padre regresa del trabajo, borracho y tambaleándose. Al notar que se ha gastado ya una buena parte de su sobre de paga, se revuelca en el pavimento de la calle y se rasga un poco el traje para hacer creer a su esposa que ha sido atracado. **Yasuhiro** observa atónito la escena (sin que su padre se dé cuenta) tras un poste telegráfico (de ahí el título). Veinticinco años más tarde, **Yasuhiro** trabaja como gerente en una oficina. Tras soltarle una leve regañina a un subordinado, éste último comenta el incidente con su compañero, opinando que **Yasuhiro** es un **cobarde**. Este, que ha oído el comentario, se pregunta si no está volviéndose como su padre. Tras volver a rememorar la escena presenciada en su niñez, decide ir a visitar a padre, actualmente un anciano retirado que cuida de sus plantas. **Yasuhiro** le pregunta **¿Qué clase de persona crees que soy?** Responde el padre que eso no tiene tanta importancia, que las vidas de las personas ricas o pobres, acaban siendo iguales una vez que han transcurrido. Esa noche, **Yasuhiro** reflexiona en un bar las palabras del padre. Decide dejar de preocuparse por su pasado. Invita al padre a venir a su casa, y la historia concluye con los dos contemplando las flores que hay en el balcón, mientras el hijo de **Yasuhiro** los observa, preguntándose que estarán haciendo.

El **realismo** del dibujo se halla ciertamente a la par con el del guión de **Kenshi. Hirokane** ha sabido recrear un Japón entrañablemente provinciano en los decorados de sus viñetas, con un detallismo muy apurado; las figuras humanas, aunque dotadas de un leve toque caricaruresco, encajan a la perfección con dicho detallismo de los fondos.

Además de *Ningen Kosaten*, **Hirokane** ha ilustrado asimismo otras series de manga, tales como *Last News*, con guión de **Naoki Inose**, o *Green*, protagonizada por una joven jugadora de golf; el guionista de esta última serie es el mismo de *Crying Freeman*, **Kazuo Koike**. Ambas han aparecido también en *Big Comic Original*.

Sin embargo, Hirokane hallaría su mayor éxito al lanzar en 1985 para *Comic Morning*, de la editorial **Kodansha, el sarariman manga** (manga sobre oficinistas) *Kacho Shima Kosaku* (*El jefe de sección Kosaku Shima*, ya mentado en *DB nº56*, donde se pasaba revista a este género de manga). Sin duda alguna, la experiencia obtenida en *Ningen Kosaten* le ha permitido a **Hirokane** plasmar en viñetas la personalidad **honne** de **Shima**, y por otra parte al laborioso y formal oficinista, cuando éste se halla en sus momentos íntimos.

Aunque *Ningen Kosaten* no parezca un manga idóneo para ser exportado, lo cierto es que, de entre la masa de lectores occidentales ávidos de manga, hay un sector que tiende a aumentar que sí está interesado en penetrar en ese **Japón profundo**. Acaso las relaciones cada vez más cercanas entre el país del Sol Naciente y Europa permitan hacer crecer el interés por ésta y otras obras que constituyen una generosa ración de **rebanadas de vida** del Japón de cada día. Un Japón que, invadido cada vez más por el hormigón y la tecnología, tiende a desaparecer, por lo que nunca es tarde para echarle una ojeada. ■



Página del episodio de "Ningen Kosaten" comentada en este artículo

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

BELLDANDY, DIOSA DE ALQUILER

En el nº 15 de *DBZ* hacíamos una breve mención del mangaka **Kosume Fujishime** y de sus principales creaciones, *Aa! Megamisama* (*¡Ah, mi diosa!*) y *Taiho Shichauzo!* (*¡Quedas arrestado!*); ha llegado el momento de ocuparnos más ampliamente de la primera de ellas, dada la importancia que ha cobrado en el panorama de los manga romántico-fantásticos. *Aa! Megamisama* apareció por vez primera en 1989 en el semanario *Comic Afternoon*, cuando su creador ya ha conocido la popularidad con *Taiho Schihauzo!*, introducido dos años atrás; sin abandonar la realización de esta última serie, **Fujishime** intentaría abandonar el ambiente urbano de su obra anterior-protagonizado por una pareja de chicas policía. y dotado, en el aspecto gráfico, de unos **mecha designs** (vehículos, armas, etc.) muy cuidados, lo cual le hizo ganar el afecto del público lector para introducirse en un ambiente dominado por la magia y el humor (aunque este último elemento también estaba presente en *Taiho Shichauzo!*). Volviendo a *Aa! Megamisama*, su argumento se inicia cuando **Keiichi Morisato**, un tímido estudiante de ingeniería del Instituto Nekomi de Tecnología, decide, un día en que se encuentra solo en la residencia de estudiantes donde se aloja, encargar por teléfono algo de comer. Tras varias llamadas equivocadas, tendrá lugar la que cambiará su vida cuando le responde una dulce voz femenina; se trata de **Belldandy**, de **la Oficina de las Diosas de Emergencia**. Ésta le ofrece a **Keiichi** un deseo. Nuestro estudiante, recordando su incapacidad para ligar, decide pedirle a **Belldandy** que ella se quede con él para siemrpe. El deseo no tarda en hacerse realidad. A partir de entonces, comenzarán los numerosos líos en que se verá metido **Keiichi** a causa de su inhabitual relación. En ocasiones, los poderes mágicos de **Belldandy** le permitirán a **Keiichi** salir de apuros, si bien otras veces (aparentemente, las más frecuentes) dichos poderes serán fuente de problemas para **Keiichi**. Otros personajes del manga, además de los compañeros de estudios de **Keiichi**, son **Megumi**, la hermana menor de éste (y junto a la cual viven los dos, tras haber sido expulsado **Keiichi** de la residencia de estudiantes, por no estar admitidas allí las chicas), así como las propias hermanas de **Belldandy, Urald** y **Skald**. Al igual que en *Urusei Yatsura* (Lamu) y en Video *Girl Ai*, los cuales también presentan sendos romances entre un chico terrestre y una chica de otro planeta o dimensión, las relaciones entre nuestro mundo terrestre y el universo divino al que pertenece **Belldandy** servirán de luz verde a numerosas situaciones estrafalarias en las cuales, con frecuencia, los otros dioses y demonios del mundo de **Belldandy** aportarán su grano de arena.

La versión en anime de *Aa! Megamisama* ha sido presentada en forma de cuatro OAVs de 25 minutos cada uno, lanzados a partir de febrero de 1993 bajo el sello **Kodansha**, la misma editorial del manga. Dicha versión, que sigue fielmente la línea argumental del comic original, ha sido animada por **AIC**, con dirección de **Hiroaki Aida** y diseño de personajes de **Hidenori Matsubara**.

Los videos han logrado clasificarse entre las cintas de anime de mayor venta del Japón. En cuanto a las ediciones extranjeras del manga, aunque de momento aún no ha sido publicado en USA, sí lo ha sido en Italia, de la mano de **Star Comics**, la cual lo ha presentado en su revista *Kappa Magazine*. Ello parece presagiar que en un futuro tal vez veamos también editado en España este disparatado **love story**. Por su parte. **Fujishima** ha efectuado recientemente un regreso al manga **high tech** con su nueva serie *Striker*. Esta nueva creación, que no tiene absolutamente nada que ver con el *Guerrero Blindado* del mismo nombre obra de **Hiroshi Takashige** y **Ryoji Minagawa** que **Planeta-DeAgostini** editó hace poco como miniserie, apareció en marzo de 1993, de nuevo en *Comic Morning*. *Striker*, que lleva el subtítulo de **la estrella brillante**, es un superhéroe de la línea **oscura** del *Batman reciente, Lobo o el Castigador*, que combate el mal acompañado de **Shirane**, una joven estudiante que posée el don de echar el **mal de ojo** a sus enemigos. Aquí **Fujishima** vuelve a hacer gala de su hábil dominio del diseño de máquinas y vehículos, si bien *Striker* apenas aporta savia nueva en el campo de los superhéroes por comparación a sus equivalentes USA. Mientras tanto, su *Aa! Megamisama* permanecerá, al igual que el ya citado Video *Girl Ai*, como una alegoría de las discrepancias entre nuestro mundo real y otras dimensiones fantásticas y paralelas al primero.

Pese a lo alocado de las situaciones entre **Keiichi** y **Belldandy** –y/o otros personajes o elementos del universo de esta última–, lo cierto es que uno, en el fondo, anhelaría ser **Keiichi** o **Yota** (el protagonista del Video *Girl Ai*) y dejar éste, a menudo, monótono mundo real para penetrar en dimensiones fantásticas. Por fortuna, los lectores podemos hacerlo gracias a la imaginación de los guionistas y dibujantes... ■

ORGUSS: REGRESO AL FUTURO

En el **Manga Manía** dedicado a **Haruiko Mikimoto** (*DB nº 84*), mencionábamos de pasada una obra en la cual jugó un papel esencial; si bien no llegó a alcanzar tanta celebridad como la serie que supuso la consagración de **Mikimoto**, *Macross*, igualmente merece que le dediquemos un espacio propio. Nos referimos a *Super Dimension Century Orguss* (en el original japonés, *Chojiku Seiki Orguss*).

Fortalecido con la experiencia adquirida en *Macross*, **Mikimoto** se volvería a marcar un nuevo tanto al realizar los diseños de personajes de *Orguss*, concebida, al igual que *Macross*, por el **Studio Nue**, y producida por **Tokio Movie Shinsha**. Sin embargo, su duración no sería muy prolongada, conociendo 35 episodios, emitidos entre julio de 1983 y abril de 1984.

Al igual que *Macross/Robotech* y, antes que esta última, *Gundam*, también *Orguss* seguía la tendencia de las series de robots en las cuáles se da mayor importancia a los humanos que manejan robots que a estos últimos, si bien fue capaz de llegar a ser una serie con cualidades que la destacaran de otras similares, como más adelante veremos.

La acción de *Orguss* se centra en **Kei Katsuragi**, un joven e intrépido piloto de 19 años que trabaja para el **Freedom Space Corps**. Estamos en el año 2062; en el curso de una batalla en la que potencias rivales combaten entre sí debido a que ambas anhelan hacerse con el control de un ascensor espacial que permite lanzar cargamentos en órbita sin necesidad de cohetes, **Kei** y su compañero **Olsen Bern** se ven involucrados en la explosión de una bomba dimensional; a causa de dicha explosión, **Kei** y **Olsen** son lanzados hacia el futuro: **Olsen** irá a parar quince años después en el tiempo, mientras que a **Kei** le tocarán **veinte años**.

Concluído su viaje al futuro, **Kei** se encontrará con los **Emaan**, una raza de seres en su mayor parte femeninos y que llevan una existencia nómada, yendo de un lugar a otro en su fábrica flotante, **el Glomar**. Sus principales enemigos son los **Terram** seres de un pueblo belicoso que ha establecido una dictadura militar. Tanto los **Emaan** como los **Terram** son pueblos humanos procedentes de un mundo paralelo; de hecho, la ya citada bomba dimensional había permitido romper la barrera entre espacio y tiempo, lo cual dio lugar a que varios mundos paralelos pudiesen coexistir a la vez.

Otras sorpresas aguardan a **Kei** en su periplo por el futuro: su compañero **Olsen**, al haber llegado cinco años antes que él, es ahora oficial en **las fuerzas de Terram**, lo cual colocará forzosamente a ambos personajes en una postura antagónica. Por si fuera poco, **Kei** descubrirá además que tiene una hija de diecinueve años, **Athena**, nacida poco antes de que nuestro héroe efectuase su salto en el tiempo. **Athena** detesta a su padre por haberlas abandonado a ella y a su madre todos estos años; además, siente una gran atracción por **Olsen**. **Los Emman** aprovecharán los restos de la nave de **Kei**, **el Bronco II** la cual había quedado estrellada al **aterrizar Kei** en el futuro, construirá el robot **Orguss**, el cual da título a la serie. Éste será utilizado principalmente por los **Muu**, un pueblo enemigo tanto de **los Emman** como de **los Terram**. Uno de los planes de los **Muu** se debe a que la barrera dimensional de alrededor de la Tierra corre el riesgo –de tanto ser utilizada– de hacer que nuestro planeta se vuelva un lugar excesivamente ardiente, y acabar con toda forma de vida no robótica existente en la Tierra, con el objeto de prevenir tal cosa. Tanto los **Terram** como los **Emman** piensan hacer unos cuantos **arreglos** para que la Tierra vuelva a ser como era antes. Creyendo que esto será suficiente.

Otro personaje clave en la serie es **Minsy**, una atrevida jovencita **Emaan** de diecisiete años, que es el principal interés romántico de **Kei. Minsy**, que luce un par de nada despreciables antenas en la cabeza, no le tendrá un gran afecto a **Kei** al principio, pero posteriormente sentirá un gran interés por el mismo, pese a contar ya con un novio, **Sray**. Otros personajes incluyen a **Shaia**, la meticulosa y severa **capitana de la nave Glomar; Riigu**, uno de los pocos miembros masculinos de los **Emaan**, siendo él quien trasformó los restos de la astronave destruída de **Kei** en el robot **Orguss; Mohm**, un robot con características femeninas que es sirviente de **Kei** (y que, a pesar de tener celos de **Minsy**, hacia el final de la serie paga con su vida el salvar ésta de un ataque de los **Muu**); y especialmente, **Jabby**, un ser dinosaurioide procedente de su propio mundo paralelo, del cual había huído al ser perseguido por su esposa, por haberle pescado ésta ligando con otra dinosauria, yendo así a parar entre los **Emaan**.

La serie concluye felizmente, con **Athena** reconciliándose con su padre **secreto, Kei**, y con éste último y **Olsen** regresando a su época.

A pesar de que *Orguss* era una serie más elaborada, tanto a nivel de guión como de diseños y fondos, por comparación a *Macross*, no llegó a alcanzar el impacto logrado por ésta y de ahí el que tuviese un número de episodios tan bajo. Quizás *Orguss* llegó con un poco de adelanto en la época en que se emitió; de haber aparecido algo más tarde, acaso hubiera tenido una mayor aceptación y una existencia más prolongada. Actualmente, la serie ha sido rescatada para el mercado USA a cargo de **U.S.Reditions**, la cual está redistribuyéndola en forma de cintas conteniendo tres episodios cada una, lo cual está permitiendo al público revalorar la serie diez años después de su aparición.

Es frecuente tanto en el comic como en la animación de todo el mundo, que las obras que dan celebridad a sus autores, no sean necesariamente las más valiosas. Estas últimas, acostumbran a ser, desconocidas para el público.

En el caso de Mikimoto, aunque *Macross* le valió el estrellato, para algunos *Orguss* constituye su creación más lograda. ■

HI NO TORI: LA LEYENDA DEL AVE FENIX

Tras algún tiempo de ausencia, volvemos a ocuparnos en esta sección de otra de las creaciones del decano de los manga: **Osamu Tezuka**. Aunque éste es recordado sobre todo por series de popularidad y alcance masivos como *Astro Boy* o *Jungle Emperor* (*DB nº 48*), la obra en que puso mayor empeño y ambición y también la que es considerada por la mayoria de los especialistas en manga como su obra cumbre es *Hi no Tori* (se traduce literalmente como *pájaro de fuego*, o más exactamente como *el Fénix*).

Este antiguo mito egipcio del ave que nace una y otra vez perpetuamente de entre las llamas inspiró a **Tezuka** una de sus más prolongadas sagas, abarcando más de 4.000 páginas de duración y habiéndose extendido su realización a lo largo de más de tres décadas.

Hi no Tori vió la luz por vez primera en 1954, en las páginas del mensual para chicas *Shojo Club*; en esta primera época de las andanzas del *Fénix* (que contó además con el aliciente de que la mayoría de sus páginas fueron publicadas a todo color o en bicromía; de hecho, *Shojo Club*, igual que su equivalente masculinc *Shonen Club*, era una revista de contenido variado y su papel e impresión eran superiores a los de las publicaciones totalmente compuestas de manga), el grafismo se desenvuelve todavia en un estilo redondo, mientras que las historias adquieren un cariz fantástico-mitológico, teniendo lugar en civilizaciones del pasado como la griega o la egipcia, o en el Japón medieval. No obstante, también en dicha época ya se observa una preocupación por temas sociales como la desigualdad entre clases o la valoración de la vida como el más preciado de los dones, cosa tan latente en la obra posterior del Maestro.

La siguiente epoca de *Hi no Tori* ya cobraría un enfoque más adulto; de hecho, ésta apareceria en 1967 en la revista Com, editada por **Mushi Productions**, una de las pioneras en implantar el manga para lectores maduros en los años 60. Después de la desaparición de **Com**, en 1963, *Hi no Tori* volvería a renacer sucesivamente en *Manga Shonen* (1977-80) y en *Yasei Jidai* (1986-8); de no haber fallecido **Tezuka** en 1989, a buen seguro que *Hi no Tori* habría continuado desarrollándose; el que conociese una existencia a base de etapas tan espaciada se debe al apego que **Tezuka** tenía a este manga: cuando no se sentía lo suficientemente inspirado para proseguirla, la abandonaba para reemprenderla cuando se sintiera más capacitado para ello.

En realidad, *el Fénix* aparece relativamente poco en las historias, actuando básicamente como un observador de la naturaleza humana. *El Fénix* vive en el interior de un volcán y posée el don de entender a los humanos. Varios son los motivos por los que estos últimos desean hacerse con la preciada ave, aunque principalmente porque aquel que beba de su sangre, alcanzará la inmortalidad; lo cual no deja de ser una paradoja, ya que el propio **Fénix** es inmortal e indestructible y sólo él puede, por voluntad propia, desvanecerse en llamas para posteriormente renacer de entre estas últimas. En todo caso, la saga de *Hi no Teri* –cuyos episodios, aunque en su mayor parte suceden en el Japón feudal, también pueden tener lugar en otras civilizaciones y otras épocas, incluyendo el futuro– constituye una detallada y esclarecedora radiografía de la naturaleza humana, vista básicamente desde una perspectiva ideológica budista; la moraleja global que puede extraerse del conjunto de historias que componen este manga es, como ya hemos apuntado hace unas líneas, que lo más importante de la vida de uno es precisamente la vida misma. Es el saber apreciar dicho don lo que iguala a todo ser humano, ya sea rico o pobre, fuerte o débil.

Hi no Tori ha sido llevado a la pantalla en varias ocasiones; en 1978, fue adaptado en forma de largometraje que mezclaba imagen real y animación, dirigido por el célebre **Kon Ichikawa**. El resultado no convenció del todo a **Tezuka**, quien lanzó en 1980 otro largometraje, esta vez íntegramente de animación, el elaborado *Hi no Tori 2772: Ai no Cosmozone* (*Fénix 2772: la zona cósmica del amor*). Esta **space-opera** de dos horas, en la cual colaboraron cerca de 700 animadores, muestra a una Tierra al borde de la destrucción a causa del desinterés de la humanidad por defender el entono ecológico.

Un joven, **Godo**, va en pos del **Fénix** en lo profundo del espacio, para beber su sangre y volverse así inmortal. AL no lograr hacerse con el ave, ésta le promete salvar a la Tierra si **Godo** sacrifica su vida por la Tierra. **Godo** acepta, y de este modo él y nuestro planeta volverán a la vida.

Posteriormente, el estudio **Madhouse** realizaría en 1986-8 tres OAVs de unos 50 minutos cada uno, adaptando algunos pasajes del manga de **Tezuka**. En esta nueva versión colaboraría el genial **Yoshiaki Kawajiri** (*DB nº 65*), creador de *Lensman*.

Pese que **Tezuka** ya no éste entre nosotros para ofrecernos nuevos episodios del **Fénix**, lo cierto es que podría afirmarse que no necesitó beber la sangre de la mítica ave para alcanzar la inmortalidad; **Tezuka** la alcanzó de otro modo: con su vastísima obra de manga y anime.

SPT LAZINER: UN ROBOT ENTRE DOS MUNDOS

El éxito motivado a principios de los 80, por las series de robots en las que los humanos que pilotaban a los artefactos de metal cobraban más importancia que estos últimos hizo revelar, después del impacto causado por las series pioneras *Macross* y *Gundam*, un filón aparentemente fácil de explotar, y decimos **aparentemente**, ya que series de idéntico tema que intentaron repetir el éxito de las dos recién citadas no lo tuvieron tan fácil, conociendo una existencia efímera.

Y sin embargo, dichos intentos, pese a su escaso éxito, no eran carentes de calidad e interés. Uno de ellos, ya tuvimos ocasión de conocerlo hace un par de números, *Superdimensional Fortress Orguss*. Hoy conoceremos a otra de estas series que intentó explotar el filón de los **robots más que humanos**: *Blue Meteor SPT Laziner*, en el original *Aoki Ryusei SPT Laziner*.

Esta realización de la **Sunrise** (el mismo estudio responsable de *Gundam*, así como de *City Hunter*, *Dirty Pair*, etc.) debutó en Octubre de 1985, conociendo un total de 38 episodios.

El argumento de *SPT Lazyner* se inicia en el año 1996, siendo su personaje central **Eiji Asuka**, un joven de 16 años hijo de padre terrícola y de madre originaria del **planeta Grados**; es precisamente un conflicto entre dicho planeta y la Tierra el eje central de la acción.

En dicha acción, **Eiji** se vera enfrentado a los miembros del programa espacial creado por la ONU que tiene lugar en una base de Marte propiedad de dicha nación, la **UNMOB (United Nations Mars Observation Base)**.

La serie se inicia con la llegada de los participantes en el programa del **Cosmic Culture Club** a la base de la **UNMOB**, donde van a permanecer por el espacio seis meses, con objeto de aprender a vivir en el espacio.

De repente, la alarma se adueña de la base: tres robots grises y uno azul se acercan a la misma. Los grises destruyen la base y la reducen a escombros, pero el azul los ataca a su vez, forzándolos a retirarse. Ante los atónitos supervivientes de la base, una figura sale del robot; se trata de **Eiji**, quien tras lograr superar la desconfianza de los muchachos, les explica que el **planeta Grados**, su mundo natal, planea invadir la Tierra. Sin duda, al ser de sangre mitad terrestre y mitad gradosiana, **Eiji** tiene el deber de impedir la invasión de nuestro planeta. El robot azul que pilota es el que da título a la serie, el **SPT (Super Powered Tracer) Lazyner**, el cual alberga en su interior a **Rei**, un eficiente ordenador que guía a **Eiji** en los ataques que éste debe efectuar con el robot.

Los robots grises, pertenecientes al **ejercito de Grados**, también son **SPT**.

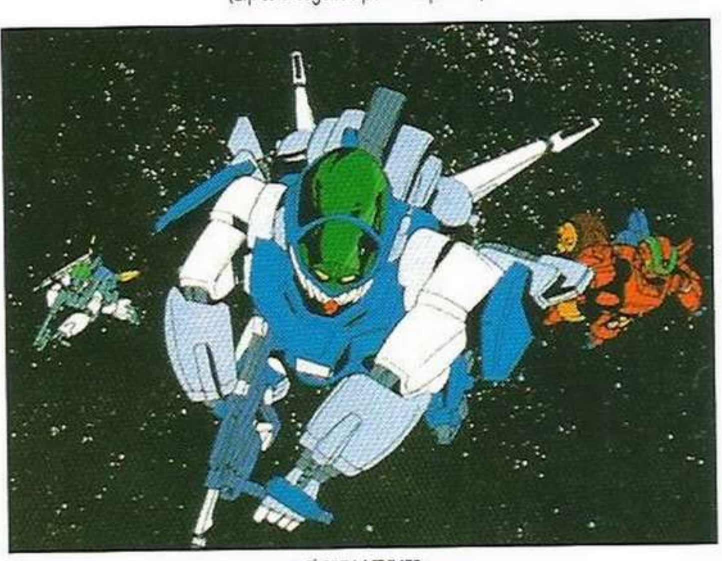
Los miembros del **Cosmic Culture Club** incluyen a la sensible **Anna Stephanie**, la benjamina del grupo (14 años) y la que más aprecia a **Eiji**; el atletico y arrogante **David Rutherford**, un típico adolescente americano que no siente tanta simpatía por el gradosiano; **Juno**, el principal compañero de **David**; la sofisticada **Simone**; el ingenuo **Arthur**; y finalmente, **Roanne Demitrich**, un reservado suizo que es el empollón del grupo. Todos ellos están bajo la tutela de la **Dra. Elizabeth Clavery**, secundada por otros miembros adultos de la **UNMOB**.

El principal villano de la serie es **Gosterro**, uno de los mejores pilotos de las fuerzas gradosianas. Astuto y sanguinario, **Gosterro** siente odio por **Eiji** no sólo porque éste se encuentre del lado de los terrestres, sino porque además estaba enamorado de **Julia**, hermana de **Eiji**, la cual, sin embargo, le rechazó y le abandonó por un amigo de **Eiji, Gale**. Aunque este último esta alistado en el **ejercito de Grados**, se verá envuelto en la dilemática situación de verse enfrentado a **Eiji** pese a tener sentimientos hacia este y, naturalmente, hacia su hermana **Julia**. Igual situación habrá de sufrir **Eiji**, al verse en medio del conflicto terrestre-gradosiano y sentirse repudiado tanto por **las fuerzas de Grados**, por haberse revelado contra las mismas, como por **David**, quien le reprocha a **Eiji** especialmente la muerte de su amigo **Juno**, desaparecido durante el primer ataque a la base de los robots gradosianos. A lo largo de la serie, **Eiji** y los supervivientes de la **UNMOB** deberán plantar cara a los sucesivos ataques de **las fuerzas de Grados**, a lo largo de los cuáles se entretejeran nuevos dilemas a causa de **la doble nacionalidad de Eiji**.

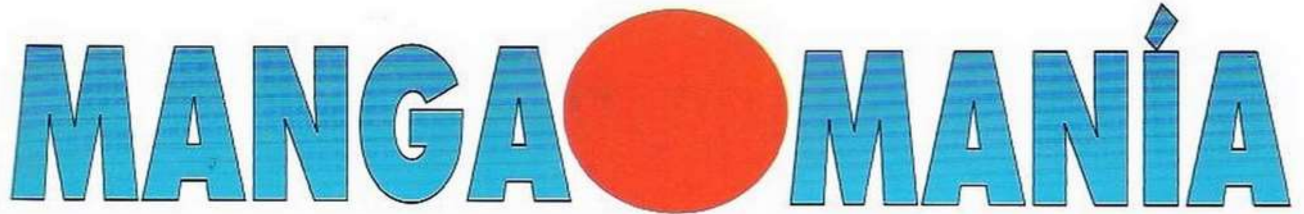
Pese a la corta duración de la serie, ésta tuvo una secuela en forma de tres OAVs de una hora cada uno, lanzados en 1986; el último de estos presentará el desenlace de la historia, concluyendo con el regreso de **Eiji** a la Tierra y su enlace con **Anna**.

Aunque series como la presente no lograsen emular el impacto y la longevidad de las ya citadas *Gundam* y *Macross*, o de la posterior *Patlabor*, lo cierto es que también aportaron su grano de arena a la consolidación de la moda de **los robots más que humanos**, sirviendo de refuerzo al camino recorrido por las series de mayor éxito dentro de este género, en lugar de suponer un desvío para dicho camino.

Los miembros del **COSMIC CULTURE CLUB**
(Eiji es el segundo por la izquierda)



El **SPT LAZYNER**



UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

CANDY CANDY: LOS RICOS TAMBIEN LLORAN

Hubo una vez, allá por la segunda mitad de los años 70, cuando Europa estaba conociendo la primera gran invasión de series de anime en nuestros televisores. Padres y educadores se preguntaban dónde iba a conducir la situación (bueno, a eso sí tenemos la respuesta: a la situación actual); en nuestro país, así como en Francia e Italia, *Mazinger Z* y sus congéneres, acompañados de las lacrimógenas versiones de clásicos de la literatura infantil, causaban estragos entre los jóvenes teleespectadores de aquel entonces. Una de las series clave dentro de dicho **boom** inicial del anime en Europa, si bien en España se introdujo con una relativa tardanza, fue *Candy Candy*, basada en el manga de igual título creado por **Kyoko Mizuki** (guión) y **Yumiko Igarashi** (dibujos).

Aunque ya fue brevevente mencionada en nuestro **Manga Manía** dedicado a las **shojo mangaka** (mujeres autoras de manga; ver *DB nº 14*), algunas lectoras y lectores nos han pedido que hablemos más extensamente de la saga de **Candy**.

Este best-seller del manga para chicas vió la luz en 1975 en las páginas del semanario *Nakayoshi*, concluyendo su andadura cuatro años más tarde, llegando a abarcar 1.900 páginas. Además de la recopilación en 9 tomos en edición popular, a cargo de **Kodansha**, el manga ha aparecido asimismo en edición de lujo en dos tomos, publicada por **Chuokuronsha**.

El **culebrón** se inicia cuando **Candy** es hallada siendo un bebé, en un nevado (como no) día de invierno cerca del **orfanato de la colina de Pony**, en el estado de Michigan. **Candy** pasa sus años de infancia en el **orfanato** sin problemas, entablando una gran amistad con su compañera **Annie**. Eventualmente, esta última será adoptada por una familia, llegándole posteriormente el turno a **Candy**, la cual será trasladada de Norteamérica a Inglaterra al pasar a formar parte de la arrogante **familia Legan**. Maltratada y humillada (¿ya tenéis los kleenex a mano?) por sus padrastros y hermanastros, **Eliza** y **Neal, Candy** hallará la felicidad al descubrir su primer amor, el joven escocés **Anthony**, miembro de la acaudalada **familia Andrew** la cual pasará a adoptar a nuestra heroína. La desgracia se cierne de nuevo (era de esperar sobre **Candy** al fallecer **Anthony** al caerse de un caballo; consecuentemente, **Candy** es enviada a un internado con los primos de **Anthony**, el gentil **Archie** y el inventor **Alistair**. Entre otras nuevas amistades, **Candy** conocerá en el colegio al despreocupado y anárquico, pero también buen compañero, **Terence Granchester**, heredero de una aristrocrática familia inglesa; asimismo, se reencontrará con su amiga de la infancia **Annie**, pero además con sus ex hermanastros, quienes continúan haciéndole la vida imposible. Seguirán tramas y más tramas a lo largo de la saga, incluyendo varios regresos temporales a América por parte de la protagonista, a la par que ésta y los demás personajes principales crecerán y se harán adultos, contrayendo matrimonio algunos y falleciendo otros, pero siempre bajo el lema de que la vida sigue, contra viento y marea.

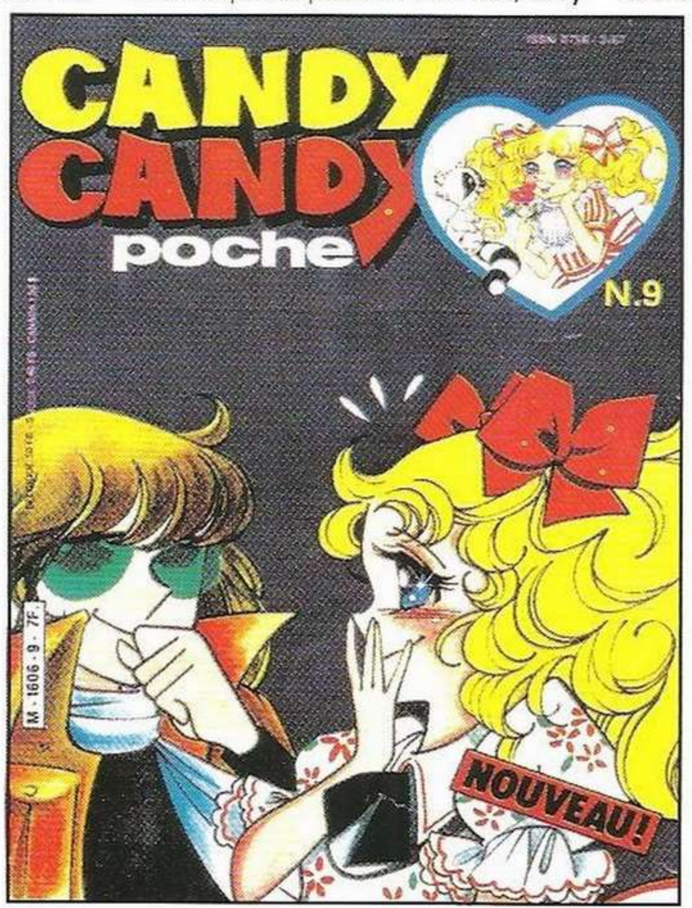
La versión en anime, uno de los mayores éxitos de la veterana **Toei**, se inició el 1 de octubre de 1976, conociendo un total de 115 episodios. Dicha versión contribuiría, como ya comentábamos al principio, a desencadenar la fiebre del anime en Francia e Italia; en España, sin embargo, no seria emitida hasta 1984, lo cual disminuyo un tanto su impacto. De haber sido emitida en tiempos más proximos al **boom Heidi, Candy** hubiera causado una mayor aclamación en nuestro país. Sin embargo, TVE se limitó a ofrecer los primeros veintiséis episodios en su segunda cadena en 1984-5, seguidos de los veintiséis siguientes en 1986-7, dejando de este modo la serie sin concluir, no habiendo conocido reposición alguna desde entonces (ni tan solo, curiosamente, a cargo de Tele 5, tan dada a reponer series japonesas previamente emitidas por TVE).

A pesar de ello, *Candy Candy* tuvo el mérito de ser la primera colección de manga auténtica editada comercialmene en España, de la mano de **Editorial Bruguera**, la cual lo serializó inicialmente en su revista *Lily*, para sacarlo después en su propia colección de cuadernos. Dicha edición habia sido realizada a partir de la italiana; esta última, publicada por la casa **Fabbri**, fue producida coloreándo las páginas del manga y presentándolo en cuadernos semanales. El éxito de la colección en el país transalpino fue tal que, una vez agotadas las páginas del manga original, se le encargó a un equipo italiano que continuase la saga dibujando páginas inéditas.

La edición coloreada, además de aparecer en España, fue asimismo publicada en Francia, Holanda y probablemente en algún otro país europeo. Por otra parte, recientemente ha aparecido en Francia una nueva edición de *Candy Candy*, esta vez en blanco y negro, en cuidados volúmenes formato bolsillo, bajo el sello editorial de **Les Presses de la Cité**.

Aunque **Yumiko Igarashi** ha seguido realizando otros **shojo manga**, incluyendo *Georgie* (cuya versión en anime ofreció Tele 5 con el título de *Nuevos Hermanos*), ambientada en Australia, o *The Sword of Paros*, serie de capa y espada donde reaparece el tema de la princesa que simula ser un varón, *Candy Candy* permanece como su obra más emblemática y como una piedra militar dentro de la historia de los manga para chicas; al ser llevada al anime, constituyó la primera serie de temática **soap opera** (las series de anime para chicas anteriores tan sólo habían sido adaptaciones de clásicos literarios, o bien series sobre **magical girls**); posteriormente, otras series, adaptadas de un manga o no, han intentado seguir cultivando el género del **soap opera**, pero sin alcanzar la longevidad o la importancia de *Candy Candy*.

Tal vez una futura reposición de la serie haga renacer un nuevo interés en las hazañas de **Candy**; mientras tanto, se recomienda hacerse con los volúmenes de la ya citada edición francesa.



Portada de la primera edición francesa de CANDY CANDY

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

WONDER THREE: CRÓNICA DE UN FUTURO PASADO

Entre las obras que componen la vastísima producción del maestro de los manga **Osamu Tezuka**, las hay que han gozado de una saludable longevidad; otras, en cambio, sólo han conocido una existencia breve. Claro está que ello no significa, ni mucho menos, que estas últimas poséan un interés menor; buena muestra de ello es la obra de la que hoy nos encargamos, *Wonder Three*, o en abreviatura, *W.3*. Esta serie de ciencia-ficción exhibe plenamente las preocupaciones sociológicas de las que **Tezuka** solía hacer gala en buena parte de sus creaciones. Aunque dicho afán por plasmar un mensaje social en su obra ya era latente en los años 50, a partir de la década siguiente cobraría un sentido aún más profundo, paralelamente a la aparición de los primeros manga para público adulto, si bien *W3* vería la luz en la publicación juvenil *Shonen Sunday*.

Aparecida en 1965 casi simultáneamente como manga y como serie de anime, *W3* alcanzaría una duración de cerca de 550 páginas, recopiladas en dos tomos por **Kodansha**.

La acción tiene lugar en el año 196X, cuando la Tierra sigue siendo, como casi siempre, un hervidero de guerras y conflictos; al mismo tiempo, una reunión tiene lugar en la sede de la **Federación de la Vía Láctea**, donde representantes de los más variados planetas se están debatiendo entre sí, a causa de los niveles alcanzados por la hostilidad humana, hay que destruir la Tierra o, por el contrario, debe concedérsele la oportunidad de reformar su conducta y reemprender una existencia pacífica. Para tal objetivo, tres patrulleros galácticos son enviados a la Tierra en misión de investigación de un año de duración: **los Wonder Three**. El trío se compone de la esbelta y afable comandante **Bokko**, el bajito y algo cascarrabias **Pukko** y el corpulento y habilidoso **Nokko**.

Al llegar a la Tierra, y con tal de evitar que se descubra que son extraterrestres, adoptan la forma de animales, para lo cual se apoderan de una coneja, un pato y un caballo; mediante un artefacto especial que se han traído de su planeta, **los Wonder Three** se conviertirán en dichas bestias: **Bokko** se volverá coneja, **Pukko** pasará a ser pato –con el añadido de una melena a lo **Beatle** (¿tal vez un signo de la moda imperante en la época en que se realizó el manga?)– y **Nokko** adoptará una forma equina. Poco después de su transformación, entablan amistad con **Shin Hashi**, un muchacho tocado con gorra y pañoleta alrededor del cuello; su primer encuentro tiene lugar al rescatar **Shin** a los tres animales de un incendio. Otro personaje clave es **Kou Hashi**, padre de **Shin**, agente especial de profesión, quien entre otras misiones peligrosas debe averiguar la identidad de **los Wonder Three**; sin embargo, **Shin**, jamás le revelará su amistad con los alienígenas, los cuáles, pese a que su misión es exclusivamente observar la conducta de los terrestres, e informar de la misma a sus superiores, no vacilan en proseguir sus relaciones con **Shin**; de hecho, será su buen corazón y el desinterés con que siempre echa una mano al prójimo lo que hará convencer a **los Wonder Three** que, a pesar de todo, los humanos no son un caso perdido y la Tierra merece ser preservada de la destrucción y serle concedida la oportunidad de eliminar las guerras. A lo largo de sus andanzas por nuestro planeta, **los Wonder Three** combatirán toda suerte de delincuentes –a menudo echándole una mano a **Kou** en sus misiones–, dictadores megalómanos y los diversos accidentes de la naturaleza. Finalizada su tarea, los tres extraterrestres recuperan sus formas originales y regresan a **la sede de la Federación**, donde anuncian su decisión de haber perdonado a la Tierra, pese a que tal decisión no inspire mucha confianza entre los representantes de las diversas galaxias. La versión en anime de *W3* debutó el 6 de junio de 1965, para concluir el 27 de junio del siguiente año, después de haber durado 52 episodios, producidos en blanco y negro a cargo del propio estudio de animación de **Tezuka, Mushi Productions**. A partir de septiembre de 1967, la serie pasaría a emitirse también en USA, donde seria conocida como *The Amazing Three*; así, para los teleespectadores estadounidenses, *los tres maravillosos* se convertirían en *los tres sorprendentes*, mientras que **Shin** seria rebautizado como **Kenny Carter**.

Aunque esta **crónica del futuro pasado** –y decimos **pasado** porque, pese a tratarse de un manga de temática futurista, describe un futuro que debió haber sucedido a finales de los 60; de ahí el subtítulo del presente articulo– hace ya casi tres años que fue realizado, lo cierto es que aún hoy mantiene íntegra su vigencia crítica. Quién sabe si, al echar de nuevo en la actualidad una ojeada a nuestro planeta, **la Federación de la Vía Láctea** dedujese que fue un error perdonar a la Tierra por no haber corregido su conducta y hubiese que destruirla de una vez por todas. Lo más probable es que se llevase una decepción al ver que no se han reducido los conflictos bélicos –por no hablar de los ecológicos, un tema del que se hablaba apenas en los 60– si bien podría asegurarse que, mientras haya gente con sentimientos como **Shin**, habrá esperanza.

La obra de **Tezuka** está repleta de creaciones **menores** como la que acabamos de analizar. **Menores**, claro está, en cuanto a duración y número de páginas, pero tan **mayores** cualitativamente como los manga que mayor celebridad le propinaron al desaparecido decano del comic japonés. En sucesivas ocasiones pasaremos revista a otras de dichas **creaciones tezukianas**; también ellas aportaron su grano de arena en la edificación del hoy complejo y variopinto **Universo de los manga.**

EL IRRESPONSABLE CAPITÁN TYLER

Si la serie de anime del año 1992 fue *Sailor Moon* (*DB nº 70*), 1993n ha sido con toda certeza el año de *Musekinin Kancho Tyler* (*El irresponsable Capitán Tyler*), ciertamente la serie de anime de mayor impacto del pasado año, si bien dicho honor lo ha compartido con *Umi ga Kikoeru* (*Podemos oir el océano*), la tierna crónica estudiantil realizada por el **Studio Ghibli**, de la que nos ocuparemos próximamente en esta sección.

Pero volvamos con la serie que hoy nos ocupa; ya la habíamos mencionado brevemente en un *nº de DBZ*, y dado el éxito que ha llegado a cosechar en el Japón, ha llegado el momento de dedicarle una entrega de **Manga Mania.**

Musekinin Kancho Tyler mezcla el género de la ciencia-ficción con el humorístico; el adjetivo **musekinin**, o séa **irresponsable** es una alusión a un grupo de cómicos muy populares en el Japón, **los Crazy Cats**, quienes protagonizaron diversas telecomedias en los años 60, las cuales tenían la particularidad de llevar la palabra **musekinin** en cada uno de sus títulos. Producida por la veterana compañía **Tatsunoko**, se emitió por vez primera el 26 de enero de 1993, durando un total de 26 episodios. Pese a tener un número de episodios relativamente bajo, la serie cuenta con la peculiaridad de haber sido realizada en su totalidad antes de venderla a las cadenas televisivas; sin duda, sus creadores estaban muy seguros de su triunfo... y no andaban nada errados.

Al igual que *Dirty Pair*, esta serie posée su origen en la novela, al estar basada en una colección de nueve libros escritos por **Hitoshi Yoshioka**, *El hombre más irresponsable de la Galaxia*, los cuales han gozado de un alto nivel de venta en el país.

El argumento de *Musekinin Kancho Tyler* se sitúa en el año 6999, cuando la paz en la Tierra, la cual está preservada por la **Alianza Interplanetaria**, se ve repentinamente amenazada al declarar el **Imperio Raalgon** la guerra a la **Alianza**.

En medio de todo ello, entra en escena nuestro protagonista, el joven de 20 años **Justy Ueki Tyler**, quien merced a un anuncio se alista en las **Fuerzas de la Alianza**; pese a su aparente ineptitud, resulta aceptado, dada la necesidad de hombres que requieren las **Fuerzas** para combatir al enemigo alienígena. De hecho, las causas del conflicto se deben a que el **Emperador de Raalgon** a muerto a causa de un complot urdido por su primer ministro **Wang**, quien seguidamente persuade a la sucesora del monarca, la joven **Emperatriz Azalyn**, para que declare la guerra a la Tierra.

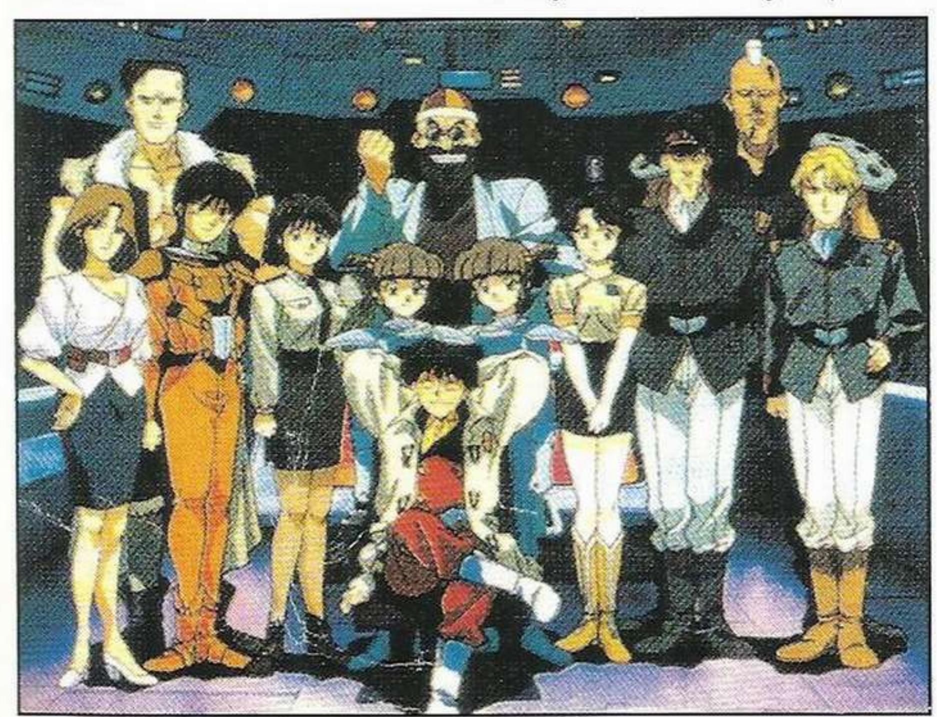
Tyler, por su parte, alcanza muy pronto el ascenso de soldado raso a capitán gracias a una feliz casualidad: tras ser relegado al departamento de pensiones y encargársele el entregar al **vicealmirante Hanner** un veterano de la **Alianza** retirado, su pensión, nuestro neófito recluta se encuentra con que **Hanner**, sus hijas y una capitana de la **Alianza** han sido secuestrados por un agente de **Raalgon**. Confundido con un agente especial de la **Alianza**, **Tyler** logra por chiripa rescatar al grupo raptado, lo cual le vale ser graduado como capitán.

A partir de entonces, las nuevas misiones aguardarán al recién ascendido **Tyler**, para las cuales se verá rodeado de una pintoresca tripulación a bordo del **Soyokaze**, la nave espacial de la cual él es responsable (¿o habrá que decir **irresponsable**, para estar a tono con el título de la serie?).

Entre los miembros de dicha tripulación se encuentran la capitana ya citada que **Tyler** rescató, **Yuriko Star**, quien pese a las meteduras de pata que nuestro héroe pueda causar, está a favor del mismo y tiene completa seguridad de que **Tyler** tiene todas las virtudes para convertirse en un perfecto militar. Sin embargo, no le hará tanta gracia competir con otras bellas féminas presentes en la serie, como la propia **Emperatriz Azalyn** –la cual, pese a pertenecer al enemigo, llega a robarle el corazón a **Tyler**– o **Harumi**, la enfermera de abordo, quien es en realidad una **cyborg** enviada por las fuerzas de **Raalgon** como espía, si bien acabará integrándose con los **buenos** al enamorarse de **Tyler.** Otro personaje importante es el estricto segundo de abordo del **Soyakaze, Makoto Yamamoto,** un enamorado de la disciplina militar, el cual no ve al despreocupado **Tyler** con tan buenos ojos como **la capitana Yuriko**.

Naturalmente, ya había existido en el anime otros intentos de aliar la ciencia-ficción con la comedia, tal como la larga saga *Time Bokan* (*La máquina del tiempo*), de la que se realizaron varias series entre 1974 y 1984, todas ellas justamente también producidas por la **Tatsunoko**. Pero ha sido con las andanzas de **Tyler** cuando esta alianza de ambos géneros ha alcanzado su plena madurez, lo cual puede atribuirse en buena parte al sólido equipo de colaboradores que ha intervenido en la realización: el director, **Koichi Mashimo**, había participado asimismo en *Dominion*, firmando la dirección y el guión que adaptaba el manga original de **Shirow**; el diseñador de personajes, **Tomohiro Irata**, había colaborado en *Crusher Joe* (*DB nº 24*); mientras que el diseñador de máquinas, **Shoichi Masuo**, tomó parte en *Nadia* (*El misterio de la piedra azul*) y en *Project A-Ko*.

En definitiva, *Musekinin Kancho Tyler* ha demostrado que, para crear una serie de animación **de culto**, no es preciso introducir un número muy elevado de episodios. Paralelamente a su pase por la pequeña pantalla, la serie ha aparecido en vídeo, a razón de dos episodios por cinta, y no sería de extrañar que apareciese pronto en los mercados occidentales. Queda acaso preguntarse si, dada su entusiasta acogida, sus productores se atreverán a presentar **nuevas hazañas de Tyler y su tripulación**, ya sea en una nueva serie, o bien en forma de película o de OVA. Aunque por aquello de **lo bueno, si breve, dos veces bueno**, acaso más valga dejar que la serie quede tal como está, manteniendo su encanto inicial, no sea que el *irresponsable Capitán Tyler* vaya a cometer nuevas **irresponsabilidades.**



Tyler (sentado) y su tripulación.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

GALL FORCE: CRÓNICAS CLONICAS

Ya hemos mencionado en esta sección varios de los principales **equipos femeninos** pertenecientes al manga o el anime, tales como *Dirty Pair, Bubblegum Crisis* o *Sol Bianca*, si bien faltaba ocuparse de uno de los más importantes de estos grupos de **hembras aventureras:** nos referimos a *Gall Force* (cuyo nombre, sin duda, deriva de una deformación de la palabra inglesa **girl**). Esta saga de ciencia-ficción con elementos **cyberpunk** está basada en un manga de **Hideki Kakinuma** –quien asimismo colaboró en los **mecha designs** (deseños de máquinas) de esta adaptación animada de su obra, además de haber hecho igual función en *Bubblegum Crisis*– ha sido desarrollada en forma de una colección de OAVs, el primero de los cuales apareció en 1986; hasta la fecha, son siete las cintas aparecidas sobre la saga.

La primera entrega, titulada *Gall Force: Eternal Story*, cuenta cómo la lucha entre dos razas de **clones, las Solenoids** –compuesta exclusivamente por mujeres– y los **Paranoids** –formada por seres monstruosos– redujo a siete las representantes de la raza: **Elsa, Rabby, Pony, Lufy, Cathy, Patty y Rumt**. Las siete supervivientes, a bordo de la nave espacial **Starleaf**, abandonan su planeta natal, **Chaos**, en busca de un nuevo mundo donde seguir procreando su raza; a causa de los contínuos ataques de los **Paranoids, la Gall Force** quedará pronto reducida a tres componentes. Al descubrir nuestras heroínas un proyecto secreto llamado **Plan de la Unificación de las Especies** consistente en la fusión de las dos razas rivales, les mueve a crear, una vez instaladas en el nuevo planeta donde residirán, el cual han rebautizado **Terra**, el primer ser nacido de la unión entre una **Solenoid** y un **Paranoid**.

La siguiente entrega, *Gall Force II: Destruction*, se centra en el personaje de **Lufy** quien tras haber estado un tiempo en estado de animación suspendida, es despertada y aprende que el planeta **Terra** el cual está siendo repoblado por la nueva raza creada a partir de la unión de los **Paranoids** y las **Solenoids**, pero que éste y el sistema en que se halla está siendo amenazado de destrucción por el perverso robot de seguridad **Damia**. En la tercera cinta, *Gall Force III: Stardust War*, **Lufy, Cathy** (un clon de la misma, no la original) y otros tres nuevos miembros vuelven a formar el grupo **Gall Force**, enfrentándose esta vez a un gigantesco ordenador en el **planeta Embryo**.

Rhea Gall Force, aparecido en 1989, sitúa la acción a finales del siglo XXI (las entregas anteriores tenian lugar en un pasado lejano, antes de que la Tierra estuviese civilizada). Al descubrirse las ruinas de una nave **Paranoid** en la Luna –entonces una colonia terrestre– los terricolas logran hacer uso de la tecnología que contiene dicha nave, de lo cual resulta **la MME (Man-made Existence** o **existencia hecha por el hombre**). Sin embargo, **los MME** se rebelarán contra sus creadores e iniciaran un conflicto nuclear. Un nuevo equipo de **Gall Force** –esta vez compuesto tanto de miembros masculinos como femeninos, dirigidos por la pelirroja **Sandy**, deberá plantar cara a **los MME**. Para complicar más las cosas, la Tierra está dividida en dos bloques, Este y Oeste, lo cual en ciertos aspectos pone trabas a la resistencia terrestre contra **los MME**, por ejemplo cuando hay que evacuar a la población de nuestro planeta mediante naves espaciales; los dos bloques, en vez de llevar a cabo esa operación conjuntamente, deciden hacerlo cada uno por su lado. Al final, **Sandy** y su grupo, con algunos **aliados del Este**, vencerán la batalla contra **los MME**, aunque por poco tiempo, ya que nuestra heroína tendrá que volver a defender la Tierra de nuevos ataques de **los MME** en la serie de tres cintas de media hora cada una, tituladas *Earth Chapter 1, 2 y 3*, aparecidas en 1989-90, y con las que se clausura de momento la saga de *Gall Force*... o tal vez deberiamos añadir **casi.**

Decimos **casi** ya que además de los episodios ya citados, en 1988 apareció otro OVA más, de media hora de duración, titulado *Ten Little Gall Force* , consiste en una parodia en versión *SD (Super Deformed*, término con el cual se designan a las versiones caricaturescas –a base de diseños con cabezas enormes y cuerpos diminutos– de series conocidas de anime; en otra ocasión hablaremos más extensamente de las mismas) utilizando las protagonistas de las dos primeras entregas de la saga.

La realización de todos los episodios de *Gall Force* ha corrido a cargo de **Studio Artmic**, especializado en la producción de OAVs y cuya obra más celebrada ha sido *Bubblegum Crisis.* Una figura clave en dicha realización ha sido la de **Kenichi Sonoda**, responsable de los diseños de los personajes de *Gall Force*, así como de una parte de los **mecha designs**; **Sonoda**, hoy convertido en uno de los diseñadores de personajes más aclamados en el campo del anime, junto con **Haruiko Mikimoto** o **Yoshikazu Yasuhiko (Yas)**, es sobre todo famoso por sus diseños de *Bubblegum*, asi como por su propia creación, *Riding Bean*; ha cultivado además el manga, con la serie *Gunsmith Cats*, publicada por **Kodansha**. Pero de **Sonoda** y de su carrera hablaremos más ampliamente en estas páginas.

Gall Force está actualmente siendo editado en vídeo en USA de la mano de **U.S. Manga Corps**, habiendo aparecido hasta la fecha los dos primeros OAVs; por otra parte, también ha sido editado allí *Ten Little Gall Force*, dentro de una misma cinta en la cual aparece *Scramble Wars*, otra producción de **Artmic**, donde salen otros personajes de este estudio, tambien en **estilo Super Deformend**. Todo hace presagiar, pues, que pronto también podríamos ver las cintas de *Gall Force* en nuestro mercado, en un futuro no lejano. De momento, ya podemos encontrar los vídeos de *Bubblegum Crisis* en **sistema Pal** (en versión original japonesa con subtitulos en inglés), que ya han sido distribuídos en algunas tiendas especializadas españolas.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

FUKU-CHAN: LOS NIÑOS SIEMPRE SON NIÑOS

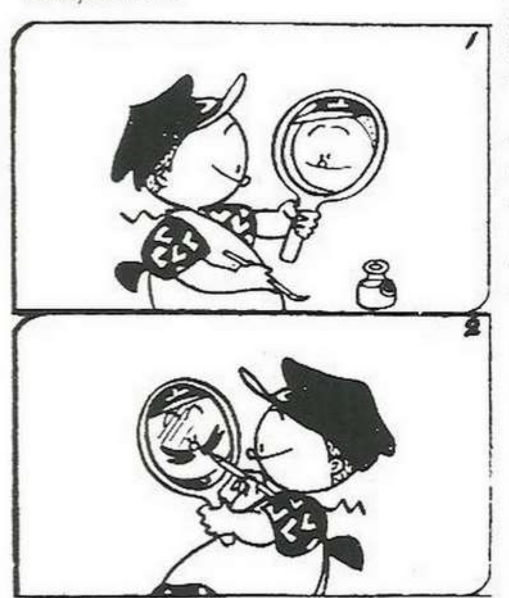
De vez en cuando asoma por estas líneas alguno de los ejemplos que hay en el comic japonés de tira diaria. El más célebre de dichos ejemplos, *Sazae-san* (*DB nº 33*), ya ha sido presentado aquí: del mismo modo que con esta última serie, el Japón ha aportado su grano de arena al panorama mundial de las **family strips**, también ha hecho lo propio en el campo de las **Kid strips** (tiras con niño) con *Fuku-chan*.

Como la mayoría de los protagonistas de las **Kid strips** de la historieta internacional, **Fuku-chan** es un chiquillo bastante travieso, aunque con buen corazón. Fue precisamente su simpatía y la sencillez de sus anécdotas lo que le hizo convertirse en una institución del comic de humor nipón y ser profundamente recordado, pese a no publicarse ya nuevas tiras suyas, aún hoy día.

Su creador, **Ruichi Yokoyama**, había nacido en la ciudad de Ochi el 17 de mayo de 1909. Terminados sus estudios secundarios, marchó a Tokio para estudiar en **la Academia de Arte de la capital nipona**, si bien tras ser expulsado de la misma, se convierte entonces en el ayudante de **Hakuun Motoyama**, un célebre escultor del país. Paralelamente –estamos a finales de los años 20– comienza a publicar sus primeros dibujos humorísticos. En 1932 funda, junto con otros compañeros de profesión, el **Shin Mangaka Shudan** (**Nuevo grupo de mangakas**), asociación que todavía existe hoy. En enero de 1936, para el diario *Asahi Shinbun*, crea la tira *Edokko Ken-chan* (**Ken-chan de Edo**), si bien uno de los personajes secundarios de dicha tira arrebataría el puesto estelar al protagonista, de modo que en octubre de aquel mismo año, ya aparecería rebautizada con el título definitivo de *Fuku-chan*.

Fuku-chan, cuyo verdadero nombre es **Fukuichi Fukuyama**, tiene cinco años y lleva un kimono de manga corta, tocado con la típica gorra de los colegiales japoneses. Sus anécdotas, como casi todas las tiras diarias niponas, se desarrollan en entregas de cuatro viñetas verticales, lo que se denomina **yon-koma manga**; en sus andanzas participan, como es lógico, sus compañeros de escuela y de juegos y sus familiares, en especial su abuelo **Fukutaro**. Situados en un escenario preferiblemente callejero, sus **gags**, desarrollados en un tono gentil y desenfadado, resultaban atractivos y comprensibles para el público de cualquier edad.

Pese a que la llegada de la II Guerra Mundial motivase la interrupción de bastantes series de manga, no ocurrió así con **Fuku-chan**, que siguió dotando a sus lectores de su sonrisa diaria; incluso durante aquellos duros tiempos, si bien hubo de sufrir algunas modificaciones para adaptarse a los mismos; en 1940, el título fue modificado como *Susume, Fuku-chan!* (**¡Adelante, Fuku-chan!**), mientras un personaje secundario que llevaba estampado en su traje las letras **ABC** fueron reemplazadas por **123**, ya que, durante la contienda, **ABC** eran siglas de las tres naciones enemigas del Japón, América, Gran Bretaña y China. Irónicamente, las fuerzas enemigas también se valieron de la popularidad del personaje, incluyendo su tira en un periódico que contenía información propagandística y que era lanzado por todo el Japón para rebajar ela moral del **peligro amarillo**. Tras el regreso de la paz, **Fuku-chan** continuó con toda normalidad sus hazañas cotidianas hasta que en 1956 abandonó las páginas del *Asahi Shinbun* para pasar al *Mainichi Shinbun*, donde proseguiría su carrera hasta que su autor la concluyó el 31 de mayo de 1971.



Fuku-chan en versión manga...



... y en versión anime

Pese a la desaparición de la tira desde entonces, **Fuku-chan** ha seguido permaneciendo en el recuerdo del público, no solo a través de las recopilaciones en tomos de sus aventuras, a cargo de la editorial **Shogokukan** sino asimismo gracias a una serie de anime adaptando las mismas, realizada en 1982 por la **Shinei Doga** y constando de 59 episodios; de hecho, su primera aparición en animación se remonta a 1944, al protagonizar una película de mediometraje de propaganda bélica, *Fuku-chan no Sensuikan* (**Fuku-chan y el submarino**), en cuyos créditos aparecía como director el nombre de **Isoji Sekiya**, aunque en la práctica fue llevado a cabo por el propio **Yokoyama**.

Volviendo a la carrera artística de nuestro mangaka, otras creaciones suyas incluyen *El rey mendigo* (1947) o *Perko -chan*, creada el mismo año; al igual que *Fuku-chan*, era una tira con protagonista infantil, que además volvió a repetir el hecho de que un personaje secundario le arrebatará el puesto titular; en este caso, se trataba de un personaje adulto, **Densuke** con cuyo nombre fue rebautizada la tira a partir de 1950. Aunque, por supuesto, *Fuku-chan* permanece como la más inmortal de sus producciones. Aparte de dedicarse a otras actividades paralelas al manga, como la ilustración, **Yokoyama** fundó en 1955 su propio estudio de animación, **Otogi** (que significa **cuento de hadas**), entre cuyas películas destaca el cortometraje *Kukusuke* (1957), sobre una rana que sube al cielo y tiene que enfrentarse con el dios del trueno, o los largometrajes *Hyotan Suzume* (**El gorrión en la calabaza**, 1959) y *Otogi no Sekai Ryoko* (**Viaje por el mundo de Otogi**, 1962); el segundo de éstos se componía de una serie de **sketches** de temas variados, por los diversos animadores del estudio. La **Otogi** también tendría el honor de lanzar la primera serie televisiva de animación del Japón. *Manga Calendar*, de carácter didáctico, en junio de 1962; es decir, seis meses antes de la aparición de *Tetzuwan* (**Astro Boy**), quien con frecuencia ha sido considerado erróneamente –incluso por el que esto escribe– el pionero del anime televisivo. Curiosamente, tras iniciarse el **boom** de las series televisivas, **Yokoyama** no utilizó su estudio para realizar alguna serie de anime basada en cualquiera de sus personajes de manga. En cualquier caso, su nombre –lo mismo que el de su hermano, **Taizo** nacido en 1927 y también dibujante, siendo su más famoso personaje **Pu-san** aparecido en 1952 –permanece ligado a **los grandes autores de manga de anteguerra** que formaron los cimientos sobre los cuales, a partir de la postguerra, se edificaría la gran industria del manga de hoy.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

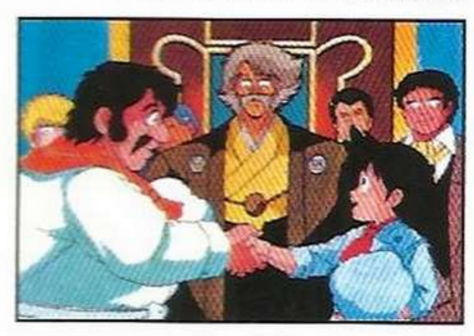
EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

CUANDO EL MANGA ENTRA EN LA COCINA

Ya sabemos cómo los manga han sabido extraer partido del mundo de los oficios como fuente inagotable de numerosas series; dentro de este género laboral ya pudimos pasar revista a los manga sobre oficinistas. Ahora, la reciente aparición en TV 3 –y suponemos que no tardará en verse en otras cadenas autonómicas– de la serie de anime *Mister Ajikko* –rebautizada en catalán como *El gran Suixi*–, la cual está basada en un manga de temática culinaria, constituye una buena ocasión para dedicarnos hoy a este último tipo de manga.

En efecto, *Mister Ajikko* no es sino un ejemplo entre bastantes otros, de manga culinarios. El más ilustre de sus antecedentes es sin duda *Hochonin Ajihei* (**Ajihei el cocinero**), creado por el dúo **Jiru Gyu** (guión) y **Jo Biggu** (dibujo). Al igual que los protagonistas de los manga deportivos, **Ajihei**, hijo de uno de los mayores chefs del Japón, hacía todo lo posible para brillar con la máxima perfección en el terreno de su profesión, costase lo que costase, volviéndose un experto en preparar los platos típicos de su país, aunque sorprendiendo de repente a su padre al alistarse como aprendiz en un restaurante de estilo occidental, ya que dado el alto coste de la cocina japonesa, él deseaba producir cocina barata aunque de calidad para el pueblo. Las hazañas gastronómicas de **Ajihei** tenían un fondo didáctico, de modo que los propios lectores podían aprender a través de la lectura del manga los secretos culinarios del protagonista. Creada en 1973 para *Shonen Jump*, la serie se prolongaría hasta 1977 y vería recopiladas sus cerca de 4.600 páginas en 23 volúmenes, siendo llevada incluso a la radio –aunque no al anime– y haciendo que una cadena de restaurantes a base de fideos llevase el nombre de **Ajihei**. *Hochinin Ajihei* exhibe no pocas similitudes por comparación a *Mister Ajikko;* esta última, creada en 1986 por **Daizuke Terazawa** para *Shonen Magazine*, describe una trayectoria profesional de parejas proporciones, si bien el protagonista, **Yochi**, posee un origen más humilde que **Ajihei**, al ser hijo de la dueña de un sencillo restaurante. Gracias a su precoz talento culinario, logra entrar en una de las más ilustres escuelas de cocina del país, viéndose enfrentado con el constante desafío de desarrollar dicho talento ante los más expertos chefs nacionales e internacionales. Como en *Hochonin Ajihei*, *Mister Ajikko* también muestra la manera de preparar los platos por parte del héroe, de manera que los lectores puedan seguirla paso a paso. La versión animada fue realizada por la **Sunrise** (*Gundam*, *Dirty Pair*, *City Hunter*, etc.), durando 99 episodios emitidos entre octubre de 1987 y septiembre de 1988.

Ambas series habían sido concebidas para un público juvenil; en el mercado de manga para adultos también encontramos ejemplos del tema del que nos estamos ocupando; uno de dichos ejemplos ya lo mencionamos brevemente en el *nº 10 de DBZ;* se trata



Minister Ajikko



Oishinbo (Con Shiro en el centro y Yuko a su izquierda)

de *Cooking Papa*, creado por **Tochi Ueyama** para *Coic Morning* en 1986. Su protagonista, un hombre de negocios de clase media cuyo hobby es cocinar, se ve envuelto en cada episodio en pequeños dramas cotidianos en cuya acción siempre aparece una escena donde se explica la confección de un plato; cada entrega consta de 16 páginas, incluyendo dos para la receta, y éstas han sido recopiladas en cerca de treinta volúmenes. *Cooking Papa* ha sido también llevado al anime a partir de abril de 1992.

Pero el mayor éxito de los manga culinarios, tanto a nivel comercial como a nivel espiritual, por la intención del mensaje que transmite, es *Oshinbo* (que podría traducirse aproximadamente por **el gourmet**), una creación de **Tetsu Kariya** (guión) y **Akira Hanasaki** (dibujo). Aparecida en 1984 en *Big Comic Spirits*, es aún hoy día una de las series más populares de dicho semanario, habiendo superado los 35 volúmenes recopilatorios.

Los dos protagonistas de *Oishinbo* son una pareja de reporteros del **Tozai Shinbun**, un diario (imaginario) de Tokio: **Shiro Yamaoka** y **Yuko Kurita**. **Shiro**, pese a ser gandul, despreocupado y excéntrico, es elegido junto con la atractiva y más sensata **Yuko** para formar parte de un equipo que sea capaz de descubrir el **menú definitivo**, con motivo del centenario del periódico. **Shiro** que ha sido seleccionado para dicha misión gracias a sus dotes de gourmet, única virtud que parece poseer frente a sus defectos ya señalados, se ve así embarcado en una serie de peripecias culinarias en compañía de **Yuko**, la cual la mayoría de las veces se ve forzada a sacar a su compañero de apuros. Como en los otros ejemplos anteriormente descritos, *Oishinbo* presenta también a lo largo de cada historia su parte de consejos culinarios y de recetas.

Katirya, el guionista, nacido en Pekín en 1941, ha querido ofrecer con *Oishibo* no solamente una guía del buen comer, sino además denunciar los malos tratos que sufren algunos productos alimenticios, tales como las verduras tratadas con productos químicos o el pescado y la carne tratados con antibióticos. Tal como **Katirya** asegura, su manga contiene un 80 por ciento de humor y un 20 por ciento de mensaje.

La versión en anime de *Oishinbo*, producida por **Shinei Doga**, se inició en octubre de 1988, manteniéndose más de cuatro años en antena.

¿Por qué el gran éxito de todos estos manga culinarios? Podemos hallar parte de la respuesta en que el Japón, como en otros aspectos de su cultura, se siente orgulloso de su gastronomía tradicional, especialmente en una época en la que el **fast-food** norteamericano arrasaba a nivel mundial. Pero también ello es debido a que dado que el comer es una necesidad vital, ¿por qué no añadir lo placentero a lo necesario? Una buena muestra de ello, la tenemos en la típica manera de presentar una bandeja del conocido **sushi** (pescado crudo), donde al placer del sabor se añade el placer visual al contemplar dicha presentación. Quizá para comprender mejor el motivo del éxito de este tipo de manga tengamos que hablaros más extensamente de la cocina japonesa en otra ocasión. En todo caso, si os atrevéis a **catar** cualquiera de estos manga **para gourmets**, lo único que podemos hacer es desearos **dozo oagari nasai!** (es decir, **buen provecho**).

ASTRO BOY (I): TODO EMPEZÓ CON ÉL

Para conmemorar **el número cien** de *Dragon Ball,* deseaba buscar un tema lo suficientemente digno de hacer juego con tan fausto acontecimiento. Y lo cierto es que, pese a que muchos de los más grandes personajes y autores del manga y del anime han desfilado ya por esta **Sección**, tenía en reserva para una ocasión como la presente el hablar del más emblemático de todos ellos: no cuesta adivinar que me refiero a **Tetsuwan Atom**, alias **Astro Boy**. Aunque su creador **Osamu Tezuka** y varias series del mismo ya han sido tratados en **Manga Manía**, lo cierto es que su más célebre creación merecía ser tratada más ampliamente, cosa de lo cual nos vamos a ocupar en este número y el siguiente.

Estamos en el año 1951, cuando hace ya más de medio lustro que **Tezuka** ha ido produciendo numerosas series de manga de todos los géneros, con especial predilección hacia las historias del género fantástico, lo cual no es de extrañar dada la influencia general en aquella época, de la literatura popular y las películas **serie B** de ciencia-ficción, así como los avances técnicos y aeronáuticos que desembocarán a finales de aquella época en la carrera del espacio... pero también, el temor por parte de las masas hacia un nuevo conflicto bélico mundial y el reciente recuerdo de los trágicos bombardeos nucleares de Hiroshima. Fue precisamente una de las causas principales por la que **Tezuka** ideó a su personaje el querer demostrar que la energía atómica podía utilizarse para fines benéficos y no destructivos.

Es así como en abril de aquel mismo año apareció la primera entrega de *Atom Taishi* (literalmente, **embajador átomo**, aunque en los primeros episodios el título en escritura japonesa aparecía junto a otro título, escrito en inglés en el original, *Capitán Atom*) en las páginas de la revista mensual *Shonen*, siendo rebautizado en 1952 como *Tetsuwan Atom* (**potente átomo**).

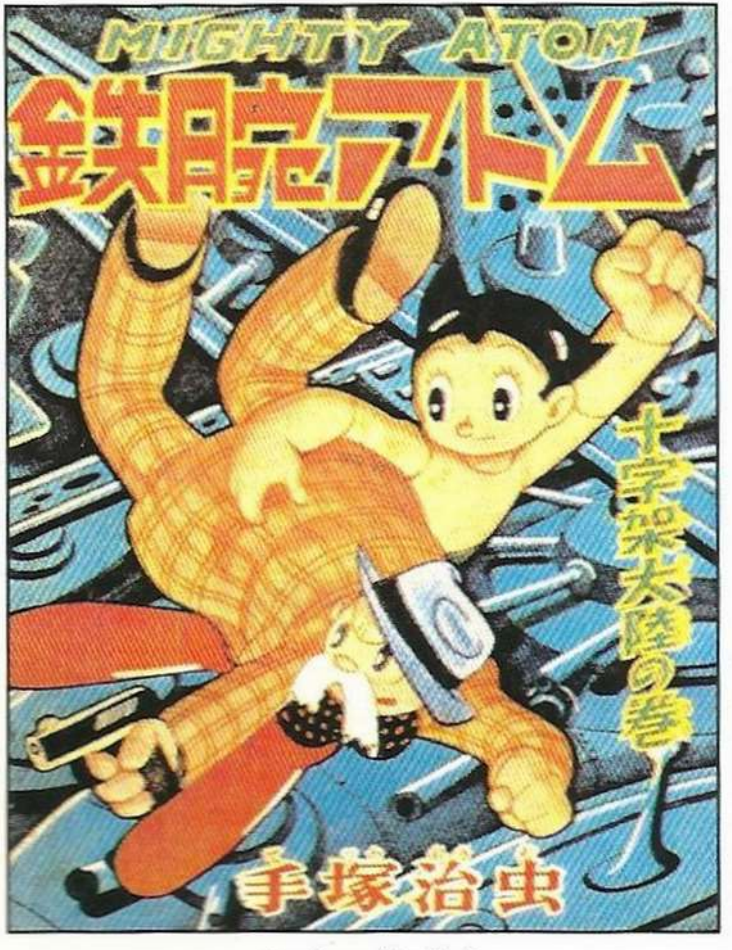
La acción se inicia en el año 2003, cuando el **Dr. Tenma**, después de perder la vida en un accidente su único hijo, **Tobio**, convoca a los mejores miembros del Ministerio de Ciencia para crear un robot que reemplace a su retoño desaparecido. Al descubrir que el pequeño autómata no puede crecer y desarrollarse como un muchacho de carne y hueso, el **Dr. Tenma** vende éste a un circo de robots. Afortunadamente, es rescatado por el bondadoso **Dr. Ochanomizu** quien lo adopta y bautiza como **Atom** (el nombre de **Astro Boy** lo recibiría años después en su versión USA, si bien de eso hablaremos en el siguiente capítulo).

Atom pese a ser un robot, está dotado de sentimientos, los cuales le mueven a utilizar sus superpoderes para defender a la humanidad de numerosas amenazas. Entre estas últimas se hallan otros robots que, bien por no poseer control alguno, representan un peligro para la humanidad al no saber distinguir entre el bien y e mal. Este tipo de amenazas serán las más perjudiciales para **Atom**, ya que los daños que causen redundarán en una severa discriminación de los humanos hacia los robots, de la que **Atom** no se librará. Ahí entra en acción el mensaje social que **Tezuka** gustaba de plasmar en sus mangas, ya que **Atom** contempla con tristeza cómo los humanos consideran a los robots como él como simples servidores, como ciudadanos de segunda categoría, con lo cual queda al descubierto la falta de tolerancia y respeto al prójimo de la raza humana.

Otros tipos de amenazas que **Atom** habrá de combatir son los invasores extraterrestres –uno de los episodios más populares, de 1961, es el de *los soldados Hot Dog* que en realidad son perros terrestres raptados y convertidos en cyborgs por la Reina de la Luna, **Anta Maria**, con tal de utilizarlos para monopolizar todos los diamantes existentes en nuestro satélite– aunque también afrontará amenazas procedentes de la misma Tierra: en un episodio de 1955, curiosamente titulado **Guernica**, la ciudad de Tokio es invadida por caracoles gigantescos que son el resultado de una sobreexplosión demográfica de dichos animales; después de que tanques del ejército y escuadrones de robots han intentado en vano destruir a **los gasterópodos**, **Atom** logra liquidarlos sencillamente espolvoreando sal por encima de ellos; toda una parábola en torno al triunfo del uso de métodos sencillos y no agresivos para remediar un peligro frente a métodos más complejos y devastadores.

Otras veces, el enemigo es un humano: así, otro episodio narra cómo el dictador de **Golgonia, Hitlini** (no daré pistas para averiguar de dónde viene este nombre) ordena a un científico crear una fábrica de clones humanos; el científico se opone a ello y creará, en cambio, un robot que encabezará una rebelión contra el dictador. El robot perderá el control y se rebelará a su vez, pero **Atom** y el **Dr. Ochanomizu** lograrán detenerlo.

Además de su padre adoptivo, **Atom** contará con otros aliados que le secundarán en sus hazañas. Uno de ellos es **Hige Oyagi** (que podría traducirse como **Tío Bigotes**, un personaje de aspecto cincuentón, testa redonda y un par de enormes mostachos; en realidad, se trata de un **personaje-comodín** que aparece en muchas otras obras de **Tezuka** como comparsa del protagonista de turno y que el autor ya había empezado a bocetar en 1939, cuando apenas contaba con 13 años. **Hige Oyagi** acompaña así a **Atom** en varias de sus aventurase a su carácter frecuentemente cascarrabias y su tendencia a quedar en ridículo –como contrapunto de la figura del héroe– pertenece al bando de los **buenos** de la historia. **Atom** poseerá asimismo su **familia robótica,** uno de cuyos miembros es su hermana **Uran,** *Tetsuwan Atom* dejaría de aparecer como manga en 1968, si bien cinco años atrás había efectuado su debut como serie de anime, lo cual contribuyó automáticamente a que su celebridad y la de su creador saltara más allá de las fronteras japonesas. Pero de su **obra vida** en el campo de la animación hablaremos la semana que viene. Hasta entonces, pues.



Astro Boy con Hige Oyaji

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

ASTRO BOY (II): DEL MANGA AL ANIME

Aunque erróneamente se cita con frecuencia a *Tetsuwan Atom* como la primera serie televisiva de animación japonesa, cuando en realidad lo fue *Manga Calendar*, aparecida en junio de 1962 y producida por la **Otogi-tal** como corregí hace unos pocos números–, lo cierto es que el pequeño robot de **Tezuka** inició el boom definitivo de la industria del anime. Era inevitable que, tratándose de la serie más popular de **Tezuka** *Tetzuwan Atom* diese el salto a la pantalla, haciéndolo primeramente en 1959 en una serie de imagen real, pero de tan baja calidad que fue despreciada por el propio **Tezuka**. Movido por el éxito de las series televisivas de **Hanna-Barbera** y otros productores de USA, y tras su experiencia como director en la **Toei**, **Tezuka** fundaría en 1962 su propio estudio de animación, **Mushi Productions**. Todo estaba a punto, por tanto, para llevar a **Atom** al celuloide. El primer episodio fue estrenado el 1 de enero de 1963 y recontaba el origen del personaje. La serie, rodada en blanco y negro, prosiguió así su andadura ininterrumpidamente durante cuatro años, manteniéndose inalterable el favor público teleespectador. Los episodios televisivos estaban basados en los argumentos de los manga que **Tezuka** había realizado de **Atom**: a la larga, dichos argumentos fueron agotándose, y **Tezuka** adoptó otros guiones de otras series de manga de ciencia-ficción que había asimismo elaborado, convirtiéndolos en guiones para episodios de *Tetsuwan Atom*. Finalmente, **Tezuka** acabó por fatigarse de sacar un episodio tras otro por semana, y la serie concluyó al cabo de 193 episodios el 31 de diciembre de 1966. El capítulo de despedida, a modo de clausura, mostraba a **Atom** sacrificando su vida para impedir que la Tierra fuese destruída por una bomba gigantesca, asiéndose a la misma y desviándola hacia el sol.

Como ya se ha dicho, la versión televisiva de *Tetsuwan Atom* aportaría a **Tezuka** un renombre internacional, al ser difundida en USA y una veintena de otros países. Su debut estadounidense se produjo el 7 de septiembre del mismo 1963, rebautizándose en dicho país como *Astro Boy*, nombre con el que se conocería al personaje en todo Occidente.

Otros personajes de la serie vieron asimismo sus nombres americanizados: así, el **Dr. Tenma** se convertiría en **Dr. Boynton**; el tutor del protagonista **Dr. Ochanomizu**, pasaría a llamarse **Dr. Elefun**; mientras que la hermana del mismo, **Uran**, sería designada como **Astro Girl**. La serie fue distribuída en USA por la cadena nacional **NBC**, la cual la difundió a través de las emisoras locales, si bien de los 193 episodios originales, los espectadores americanos tan sólo pudieron ver 104.

Astro Boy fue también un gran impacto en USA, constituyendo para el público de dicho país su primera experiencia con la animación japonesa, aún ignorando el origen nipón de la serie. En 1965, la **Gold Key** editó un único número de un *comic-book* de *Astro Boy* que, pese a tratarse de una versión mediocremente ilustrada por artistas autóctonos, apareciendo también en Argentina otra versión en historieta producida localmente, en cuadernos apaisados.

Paralelamente a la serie, en 1964 apareciera una versión en largometraje de la misma, *Tetsuwan Atom Uchu no Yusha (Astro Boy, el valiente del espacio)*; tras su conclusión en 1966, habría que esperar catorce años para poder presenciar nuevos episodios del personaje: en efecto, en octubre de 1980 **Tezuka** lanzaría una nueva hornada de aventuras de *Tetsuwan Atom*, esta vez en color y bajo la bandera de su nueva productora, **Tezuka Productions**. Sin embargo, esta nueva andadura del niño robot no conocería el mismo éxito que su predecesora; la que antaño había sido lider de las series de anime, entonces parcas en número, era ahora tan sólo una serie más entre un inmenso mar de tantísimas otras, por lo que naufragó al cabo de 52 episodios.

De todos modos, esta nueva serie en color haría difundir aún más la figura de **Atom**, principalmente en países europeos como Francia o Italia, donde no se había emitido la primera serie. Un caso curioso respecto a la versión francesa –reticulada *Astro, le petit robot*– cuyo doblaje se realizó en Canadá, fue que los episodios recibieron su correspondiente ración de cortes de censura de las escenas violentas. Para rellenar la duración normal de cada capítulo luego de realizar los cortes, se ofrecía al final un resumen en imágenes de dicho capítulo, dentro del cual se había introducido un error; los teleespectadores que hallasen el total de 52 errores podían ganar un viaje al Japón; dichas iniciativa tuvo una buena acogida en los países francófonos.

En 1992, coincidiendo con los 40 años del personaje, hubo rumores de que **Tezuka Productions**, todavía en activo pese a la muerte de su fundador en 1989, produciría un nuevo film de *Tetsuwan Atom/Astro Boy* sigue permaneciendo hoy día en los corazones de millones de fans tanto del Japón, como de USA –donde en 1987 se le dedicó una nueva colección de **comic-books a color**, editada por *Now Comics*, pero de nuevo ilustrada por dibujantes del país y donde, más recientemente, se están reeditando sus añejos episodios en vídeo, a cargo de **The Right Stuff** primero y de **U.S. Manga Corps** actualmente–... y también algunos europeos. Uno puede sentirse satisfecho con la bonanza de series de manga y de anime de que podemos disponer hoy en día... pero jamás hemos de olvidar que todo empezó con un niño robot. Por todo ello, nunca será tarde para que podamos contar en nuestros kioscos con esta obra del **Dios de los Manga** o en nuestras pantallas con su versión anime (hace tres años, apareció un pequeño extracto en el nº de *la desaparecida Krazy* dedicado al Japón... ¿Para cuando más?).



Astro Boy con Uran-Chan y el Dr. Ochanomizu

YOHKO, LA CAZADEMONIOS

En el manga y el anime, los personajes femeninos dotados de poderes mágicos o extrahumanos suelen dividirse en dos clases: una,las típicas **magical girls**, de las que tantos ejemplos conocemos ya, protagonistas en general de desenfadadas series **para todos los públicos**; otra, en cambio, más cercana del género del terror que del cuento de hadas, son las jovencitas pertenecientes a castas, más o menos añejas, de seres relacionados con el más allá, teniendo que afrontar su peculiar descendencia a la sociedad contemporánea en la que se hallan integradas. Un ejemplo de este segundo grupo lo vimos con *Vampire Princess Miyu* (**DB nº 60**). Pero no todos los demás ejemplos de este tipo son peligrosos para la sociedad: al contrario. *Mamono Hunter Yohko* (*La Cazadora de demonios Yohko*) se dedica, como el título indica, a liberar a la humanidad de demonios.

Aparecida en 1990 en forma de OAV, *Yohko* es una creación original para la animación, naciendo de una idea inicial de **Masao Maruyama** y contando con los diseños de personajes de **Takeshi Miyao**, un popular ilustrador, del país. Fue coproducida entre la **Toho** y la **Nippon Computer Systems**, con la realización gráfica a cargo del **estudio Madhouse** –responsable de *Wicked City* (editada en vídeo en Gran Bretaña por **Manga Video**, y suponemos que pronto también por su homónima hispana), así como de otros films del sobrecogedor **Yoshiaki Kawajiri** (**DB nº 65**) –aunque la animación fue encargada al **Shanghai Animation Studio** (recordemos cómo la República Popular China, Corea o Taiwan son considerados como lugares privilegiados para la fabricación de animación, dado los bajos costes de producción allí).

Yohko Mano es una estudiante de dieciséis años que desea llevar la vida cotidiana de cualquier muchacha de su edad, de no ser por el hecho que está designada a convertirse en **la Cazadora de Demonios número 108. Yohko** vive junto con su madre, **Sayoko**, y su abuela, **Madoka**. Ésta última es **la 107ª Cazadora de Demonios** y, lógicamente, la madre tendría que ser su inmediata sucesora, pero no ha sido así, ya que para ello hay que ser físicamente pura para despertar los poderes de una misma. **Madoka** está decidida, pues, a entrenar debidamente a su nieta para que ésta sea lo más diestra posible al combatir contra los demonios.

Otros personajes en la historia incluyen a **Chigako Ogawa**, fiel compañero de clase de **Yohko**, aunque a ratos también le juegue alguna trastada, como levantarle las faldas; así como el tímido **Osamu** otro compañero de clase de nuestra heroína, de la cual está enamorado, si bien **Yohko** prefiere al más apuesto **Hideki** (y aquí volvemos, una vez más, al clásico **triángulo amoroso**). En la primera película, **Yohko** aprenderá su destino cuando, junto con **Chigako** y **Osamu**, llega un día con retraso a la escuela. Al ser detenidos por la directora, ésta hace venir a **Osamu** a su despacho. Una vez dentro, le confiesa al muchacho que ella es en realidad una demonia. Otro acontecimiento misterioso sucede más tarde cuando **Yohko** y sus amigos están en una piscina. **Yohko** es lanzada de repente a la piscina, y al sumergirse en su interior, es atrapada por unos misteriosos tentáculos, si bien logra liberarse. Durante su camino de vuelta a casa, **Yohko** recibe un nuevo ataque, esta vez de **Osamu**, que parece haber perdido su timidez, e intenta seducirla. **Madoka**, montada en su moto, logra rescatar a **Yohko** de las garras de **Osamu** y se la lleva a casa. Ésta le revela finalmente su futura misión como **la 108ª Cazadora de Demonios**; una responsabilidad para la cual deberá estar a punto lo antes posible, ya que el **Mundo de los Demonios** está preparando su llegada a la Tierra en breve plazo, con objeto de convertir a la raza humana en sus esclavos.

Esta primera entrega de las aventuras de **Yohko** tiene 45 minutos de duración; los siguientes OAVs aparecidos sólo duran 30 cada uno.

Mamono Hunter Yohko 2 incorpora nuevos personajes a la trama. El más destacable es **Azusa Kanzaki**, una chica más joven que **Yohko** que resulta ser nieta de una ex-amiga de su abuela. **Yohko** se verá forzada a entrenar a **Azusa** para convertirla, a su vez, en otra futura **Cazadora de Demonios**. No faltan aquí las meteduras de pata de **Chigako** ni la presencia de demonios, incluyendo el gigantesco **Onra**, un ser que surge de entre los árboles de un bosque destruido por los hombres, por lo que ataca a estos últimos por haber destruido el medio ambiente (hay algo de mensaje ecologista aquí). *Mamono Hunter Yohko 3* trae un nuevo elemento masculino importante, otro joven apuesto, **Biryu**, con el que vivirá el más increíble de sus episodios: en el momento en que ella y **Biryu** se enamoran, es arrebatada por un dragón y luego absorbida por un torbellino que le lleva a otra dimensión. Una vez allí aprenderá que **Biryu** ha sido encerrado dentro de una joya en forma de esfera por su padre, el **Rey Dragón**, a causa de una disputa familiar. Éste será así el mayor desafío que habrá de vencer **Yohko** con sus poderes especiales, contando con la ayuda de **la Princesa Yanagi**, novia de **Biryu**, con quien se halla asimismo prisionera dentro de la joya, lo cual no le impedirá echarle una mano con sus propios poderes. Los aliados del **Rey Dragón** con que **Yohko** habrá de luchar incluyen seres mitológicos como la **Arpía**, que puede cambiar de sexo a voluntad, **el Grifo** y el terrorífico **Dragón-Tritón**; todo ello contribuye a hacer de ésta la aventura de **Yohko** con mayor cantidad de suspense.

Un cuarto OAV de **Yohko** habrá seguramente aparecido cuando salgan impresas estas líneas; aunque llevaba el título provisional de *Final Yohko*, no cuesta imaginar que, si el éxito continúa favoreciendo a nuestra **cazademonios**, sus productores continúen lanzando otras secuelas.

Con el título de *Devil Hunter Yohko*, la primera cinta ya ha sido publicada en USA. Dada la buena acogida que ha tenido en nuestro país un film que trata una temática similar como es *Urotsukidoji (La leyenda del Señor del Mal)*, pero contando en el caso de **Yohko** con el añadido de una protagonista chispeante y sexy, no es de extrañar que pronto contemos con una buena legión de **Yohkoadictos** entre los animéfilos españoles.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

LA LEYENDA HEROICA DE ARISLAN

Continuando con nuestra versión de los anime creados a partir de la novela, tales como *Dirty Pair* o el más recientemente tratado en esta sección *Irresponsable Capitain Tyler*, no podía faltar el hablar de las obras de **Yokoshi Tanaka**, autor de *Ginga Heiyu Densetsu* (*La Leyenda de los héroes galácticos*), que inspiró la más larga serie de OAVs producida hasta la fecha (**¡104 episodios!**) y de la que nos encargaremos próximamente. Otra creación de **Tanaka** es la serie de novelas de heroic-fantasy cuya adaptación animada sirve de tema para el **Manga Manía** de hoy: *Arislan Senki (Crónicas de guerra de Arislan)* o, como la han rebautizado en su versión inglesa, *The Heroic Legend os Arislan.*

Tanaka situó dicha serie de novelas en la tierra de **Palse**, sede de una mítica y poderosa civilización, similar en aspecto a la Persia medieval. Una de las novelas, *El reino ardiente*, sirve de argumento para la primera de las películas sobre **Arislan**, cuya acción se sitúa en el año 320 del calendario de **Palse**, cuando dicho reino es invadido por las huestes del reino vecino de **Lusitania** (¿se habrá enterado el autor que ése es el nombre antiguo de Portugal, o lo habrá elegido por casualidad?). Traicionada por uno de sus oficiales, el **ejército de Palse** es desbancado y su rey, **Andrágoras**, queda prisionero del enemigo. **Arislan,** el príncipe de **Palse**, de 14 años de edad, se encontrará con la responsabilidad de defender a su reino. Abandonado en pleno campo de batalla, es rescatado por **Daryuun,** un ex-comandante del ejército que se ha mantenido fiel a su patria. **Daryuun** había sido despojado de su grado militar por el rey al no hacer caso a éste de las advertencias del comandante sobre la posible invasión de **las fuerzas de Lusitania. Daryuun** confía en que podrá contribuir a derrotar a estos últimos con el fin de recuperar sus galones. Otros personajes que acompañarán a **Arislan** en la pugna por liberar a su reino incluyen a **Nalsus**, un ex-secretario imperial que había abandonado la vida militar para retirarse a una granja y dedicarse a la pintura: **Eran**, el joven pupilo de **Nalsus**; **Pharangese**, un guerrero del templo de **Misra** que es protector de **Arislan**; y **Gieve**, un bandido errante. Juntos emprenderán una serie de hazañas en su lucha contra las tropas de **Lusitania**, aunque las escenas de simple acción se verán respaldadas por las personalidades de los personajes de la historia y sus relaciones entre ellos; fue precisamente la complejidad de dichas relaciones en la novela original lo que supuso un reto para los productores al adaptar ésta a la animación, si bien los resultados se ganaron los favores del público: la primera película de **Arislan Senki**, de 60 minutos de duración, fue estrenada con gran éxito en agosto de 1991, en programa doble junto con la primera cinta de *Silent Möbius*. Producida por la **Toei**, contó con **Sachiko Kamimura** –quien ya había colaborado en *City Hunter (El Cazador)* y *Venus Wars*– como director de animación y diseñador de personajes.

Naturalmente, no tardaría en llegar la pertinente secuela, por lo que en agosto de 1992 aparecería *Arislan Senki II*, nuevo largometraje de la saga que, durando 59 minutos, casualmente sería proyectado conjuntamente con *Silent Möbius II*. Retomando la historia donde había terminado en el film anterior, **Arislan** y sus cinco aliados continuan su enfrentamiento contra **las tropas de Lusitania**. La acción se concentra ahora en la **fortaleza de Peshawar**, donde nuestros héroes habrán de sufrir una emboscada preparada por **Hermes**, príncipe de **Lusitania**, con la ayuda de **Zante,** hijo del malogrado **Karlan**, un general del **ejército lusitano**. El elemento femenino cobra aquí una mayor presencia que en la película anterior merced a **Alfrido**, una obstinada pelirroja que desea vengar la muerte de su padre, por lo que también está en contra de **Hermes**; durante un intento de ataque a este último, **Alfrido** es rescatado a tiempo por **Narsus**, uniéndose así al grupo protagonista. Otro personaje clave en la trama es **Lajendra**, príncipe de **Chindra** que, al igual que **Hermes**, también anhela hacerse con el **reino de Palse**, aunque posteriormente **Arislan** logrará convencerlo para que se una a la lucha contra **Hermes**, ofreciéndole a cambio ayudarle a ganarse el trono de **Chindra**, el cual había quedado vacante tras fallecer **Karkalla**, rey de **Chindra**. El rival de **Lajendra** en la disputa por dicho trono es su hermanastro, **Gardip**. Según la voluntad del difunto rey, los dos príncipes han de competir por el trono eligiendo cada uno un guerrero para luchar en una pelea que tiene lugar en **la arena de Peshawar**. **Lajendra** elige a **Daryuun** para combatir a un guerrero mitad hombre, mitad bestia que es el representante de **Gardip**.

Esta segunda entrega no pone punto final a las aventuras de **Arislan** y sus compañeros, ya que el mismo equipo que intervino en la realización de ambos films tiene previsto continuar la saga en una serie de OAVs, de los cuales, según los productores, deberían lanzarse al menos un total de diez para poder desarrollar al completo la historia que desean relatar. La primera de dichas cintas –es decir, la tercera entrega en total– apareció en octubre del año pasado; se prevée que cada una dure unos 30 minutos.

Heroic Legend of Arislan ha sido editada en Gran Bretaña a cargo de **Manga Video**, en versión doblada al inglés; las dos películas fueron lanzadas, respectivamente, los pasados julio y noviembre. No sería de extrañar, por lo tanto, que la delegación española de dicha firma nos las ofreciese dentro de poco, máxime sabiendo que éstas contienen los elementos básicos para que el **anime fan** –o el simple aficionado a lo fantástico– no se permita el lujo de pasárselas por alto: un escenario típico de **heroic-fantasy**, dosis de acción, algo de magia y un diseño cuidado y elaborado.

Tal vez la popularización de los anime basados en novelas contribuya algún día a que estas últimas se editen también entre nosotros (ello ya es una realidad, por ejemplo, en Italia, donde los relatos de *Dirty Pair* se han publicado por capítulos en *Kappa Magazine*). ¿Tendrían aceptación dichas novelas entre los fans españoles? Seguro que algunos de nuestros lectores tienen una opinión al respecto...

Arislan (derecha) junto con **Daryuun**

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

NORAKURO: LOS PERROS DE LA GUERRA

Entre la generación de autores de manga anteriores a la II Guerra Mundial, hay que destacar el nombre de **Suiho Tagawa**, creador de **Norakuro** uno de los más populares personajes del comic japonés durante la década de los treinta, junto con el ya tratado en esta sección **Fuku-chan** (**DB nº 98**). **Tagawa**, cuyo verdadero nombre era **Nakataro Takamizawa**, nació el 10 de febrero de 1889 en Tokio. Tras cursar estudios en la **Nihon Bijutsu Gakko** (Escuela de Arte del Japón) y trabajar como escritor de textos humorísticos y actor de **Yose** (teatro cómico japonés), en 1928 debuta como autor de manga en las páginas de la revista juvenil *Shonen Club*. Su primera historieta se tituló *Medama no Chibi-chan* (**El pequeño ojo**) y duró dos años. En 1931 aparecería en la misma publicación el personaje que le proporcionaría mayor celebridad.

Norakuro (literalmente, **el callejero negro**) es un perro sin hogar ni familia que, para huir de su miseria, se alista en el **Moken Rentai** (Ejército de los perros fieros), decidido a convertirse en un flamante militar. Aunque sus inicios como soldado raso serán titubeantes, cometiendo numerosos errores y meteduras de pata, con el paso del tiempo irá haciendo progresos en su carrera militar, siempre bajo las órdenes de su superior el **oficial Buru**, un bulldog. Entre los principales enemigos que **Norakuro** y el ejército de los perros suelen afrontar, destaca el **ejército de los monos** y **el de los cerdos.** Huelga comentar que las hazañas del personaje pueden considerarse como un reflejo del creciente militarismo que, paralelamente a la publicación del manga, imperaba en la sociedad japonesa de preguerra. Es así como **Norakuro**, tras ascender al grado de teniente y posteriormente al de capitán, decide retirarse del ejército para convertirse en un colono en Manchuria y Mongolia. No hay que olvidar que, por aquellos años, el Japón se hallaba metido en plena ocupación de una buena parte de los territorios pertenecientes al sudeste asiático.

A este punto, el manga fue interrumpido en diciembre de 1941, poco después de entrar el Japón en la II Guerra Mundial, dado que el Ejército Imperial del pais consideraba que el can daba una imagen grotesca de las fuerzas armadas. Asi concluyó el primer período de *las aventuras de Norakuro*, el cual sería recopilado en diez volúmenes por **Kodansha** finalizado el conflicto bélico, hubo un intento de resucitar a *Norakuro*, de nuevo en *Shonen Club*, si bien resultó un fracaso. Irónicamente, la serie que durante la guerra había sido tachada de constituir una burla del militarismo, ahora se le reprochaba, en cambio, ser imperialista y fascistoide. Sin embargo, tales críticas no impedirían que todavía le quedasen aún muchos años de carrera a **Norakuro**: así, en 1958 conocería un nuevo revival en las páginas de *Maru*, una publicación mensual dedicada a los manga de tema bélico, recuperando por fin el éxito cosechado en la preguerra. En 1964 obtendría incluso publicación própia, mientras que en 1969 se reanudaría la recopilación en tomos, seguida de una reedición del material aparecido antes de la guerra.

Tagawa por su parte, siguió lanzando otras creaciones, tal como *Tako no Ya-chan* (**Ya, el pequeño pulpo**), destinada al público adulto, pero su nombre permanecería ligado al de su héroe canino, quien en los años 80 conocería nuevas hazañas en la revista de manga para niños *Comic Bon Bon*; en esta nueva versión, el papel de protagonista le sería arrebatado a **Norakuro** por su sobrino, mientras que el escenario militar de los episodios antiguos quedaba extinguido, y nuevos personajes, incluyendo humanos, se incorporaban a las aventuras. Pese a estas diferencias con respecto a la versión original de *Norakuro*, lo cierto es que su duración hasta nuestros días le ha hecho ganarse el título de manga de mayor longevidad: es decir, más de 60 años de existencia, récord no alcanzado por ninguna otra serie de cómics en el Japón.



Norakuro, en versión manga...

Tagawa fallecería el 12 de diciembre de 1989; es decir, pocos meses después de haber llegado a centenario, desapareciendo el mismo año que otro gran veterano del manga, **Osamu Tezuka.** *Norakuro* sería continuado por el asistente de **Tagawa, An Ken**, quien había realizado la mayor parte de las historias en los últimos años de vida de su creador.

Ya en los años 30, **Norakuro** había sido uno de los primeros personajes de manga en conocer un amplio merchandising, a la par que sus equivalentes americanos. En 1970 sería llevado por primera vez al anime en una serie de 28 episodios, producidos por **TCJ Animation Center**. Una nueva serie aparecería en 1987 con el título de *Norakuro Kun* (**El joven Norakuro**) la cual, al igual que la versión en manga contemporánea, tendría como personaje central al **sobrino de Norakuro**, constando de 48 episodios a cargo de **Studio Pierrot**. Aunque ninguna de ambas series ha sido emitida en España, la primera sí fue emitida en algunos países hispanoamericanos, con el título castellano de *Trapitos*.

Vistas hoy día, las páginas de *Norakuro* parecen desprender un estilo **naif** y **poético**, complementado por un adecuado colorido en tonos pastel (el manga se publicó inicialmente en color), que para la mayoría de los mangas actuales podría parecer excesivamente estático y de un ritmo endiabladamente lento; no hay que olvidar, una vez más, que **Norakuro** pertenece a una época anterior al **boom** que, iniciado por **Tezuka**, permitiría que los manga cobrasen su personalidad definitiva. Pero, al igual que las restantes creaciones de éxito del manga de anteguerra, *Norakuro*, junto con las otras creaciones, forman parte de las raíces que luego desembocarían en aquel **boom**. El que en la actualidad permanezca en el puesto del **personaje de manga que ha durado más años** constituye la más esclarecedora prueba de lo que debe el manga actual a aquellas series pioneras. Y aunque el viejo **perro de guerra** haya sido trasladado a un plano secundario por su **sobrino** lo cierto es que parece dispuesto a seguir **dando guerra.** ■



... y en versión anime

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

GIANT ROBO: VA DE "RETRO"

Al igual que sucede con los héroes añejos del comic o la animación USA, también los japoneses se han apuntado a los **revivals** de sus personajes autóctonos. Un caso reciente es el **revival** de *Eight Man*, un manga de **Jiro Kuwata** que sirvió de base para una de las primerísimas series de anime allá por 1963, el cual ha sido resucitado hace poco en una serie de cuatro OAVs titulada *Eight Man After*, con nuevas hazañas de este androide dotado de superpoderes.

En la misma onda nos encontramos con *Giant Robo*, una colección de OAVs adaptados indirectamente del manga. Y decimos **indirectamente**, porque estas nuevas cintas son un **remake** en anime de una vieja serie de imagen real japonesa, la cual a su vez está inspirada en el manga *Tetsujin 28-go* (*Hombre de hierro nº 28*), de **Mitsuteru Yokoyama**, que como ya recordamos en otra ocasión, fue el pionero de los manga sobre robots gigantescos. Aunque *Tetsujin 28-go* sería adaptado como una serie de amime en 1963 (y de nuevo en 1980, siendo esta última la que hemos podido ver en Antena 3), igualmente serviría de inspiración para una serie con actores en 1967, *Giant Robo*.

Producida por la **Toei**, *Giant Robo* pertenece a una larga dinastía de series de robots **de carne y hueso** cuyo ejemplo más célebre es el recientemente introducido en España. *Ultraman*, siendo otros ejemplos difundidos entre nosotros *Bioman*, *Winspector*, *Jiban*, etc. Aunque el tema básico de un robot de dimensiones colosales destinado a combatir el mal se conservaba, el entorno y personajes del manga original quedó bastante modificado: en *Tetsujin 28-go*, el muchacho que pilotaba el robot, **Shotaro**, era el hijo de su fabricante, el **Dr. Kaneda**, quien lo había construido en secreto con otro científico durante los años de posguerra; en el telefilme, en cambio, el muchacho protagonista se llama **Daisaku**, quien en compañía de **Juro**, un agente secreto, es apresado por las fuerzas del perverso emperador **Guillotine**, el cual anhela conquistar la Tierra; tras lograr escapar de sus enemigos. Los dos héroes conocen a un sabio prisionero que ha fabricado a **Giant Robo**, el cual poseía un aspecto que recuerda más a un faraón egipcio que a un robot. El sabio perderá la vida, no sin haber enseñado a **Daisuke** el manejo de su creación; a partir de entonces, **Daisuke** y **Juro** se encargarán de destruir, montados a lomos de **Giant Robo**, los monstruos y robots que les irá enviando **Guillotine** episodio tras episodio, siguiendo una estructura argumental que, para los que conocemos *Mazinger Z*, no nos resultará nada infamiliar...

Es así como, con el paso de los años, y al igual que otras series similares del 69, *Giant Robo* se convirtió en personaje **de culto** para los fans japoneses. Y como señalábamos al principio, el hecho de que tampoco ellos han logrado escapar a la moda **retro** ha motivado la aparición de una nueva serie de seis OAVs.

En este salto de la imagen **live** a la animación, el escenario y los personajes han vuelto a sufrir modificaciones. Se mantienen el personaje de **Daisuke**,aunque éste es ahora el hijo del fundador de **Giant Robo**, pero todos los personajes que le rodean son inéditos: los **buenos** son ahora **los agentes de la I.P.O.** (International Police Organisation), quienes están en lucha con los agentes de **Big Fire**, los **malos**, cuyo objetivo es apoderarse del **generador Shizuma**, un artefacto que constituye una fuente de energía barata, no polucionante e inagotable. Ayudado por **Giant Robo**, y los **agentes de I.P.O.**, **Daisuke** deberá enfrentarse a los miembros de **Big Fire** –quienes además habían matado a su padre– y rescatar al **profesor Shizuma** – cuyo apellido dio nombre a su invención– y al generador.

El primer OAV, *El día en que la Tierra se detuvo*, apareció en julio de 1992, con una duración de 55 minutos (las siguientes cintas duran 30 minutos cada una), corriendo la producción a cargo de **Bandai**. Con dirección de **Yasuhiro Imagawa**, los créditos incluyen nombres ya consagrados como **Makoto Kobayashi** (que ha colaborado en *Gundam* y *Venus Wars*) quien ha rediseñado al robot protagonista, o **Hideaki Anno** (director de *El misterio de la piedra azul*, y también colaborador en *Nausicäa*) como animador de efectos especiales. La banda sonora, curiosamente para una producción japonesa, fue compuesta por **la Orquesta Filarmónica de Varsovia**.

Como corresponde a todo **revival** que se precie, los realizadores no han escatimado medios para dar a esta obra un ambiente plenamente **retro**, presentando a nivel gráfico un **look** que entronca con el estilo de **Osamu Tezuka** y otros grandes nombres del manga de los 50 y los 60; de hecho, algunos especialistas ya han comparado la estética de estos episodios de *Giant Robo* con el diseño de la reciente serie animada de *Batman*.



Viñeta del manga de "Giant Robo", con **Daisuke** *en primer plano y* **Giant Robo** *al fondo.*

Paralelamente a la aparición de los OAVs, ha aparecido una versión en manga adaptando estos últimos, lo cual constituye de este modo un caso de **ida y vuelta en el Universo de los manga**, ya que la creación de **Yokoyama**, tras su paso por la pantalla, regresa así a las páginas impresas. El guión es del propio **Imagawa**, con dibujos de **Mari Mizuta**, yendo la edición, aparecida directamente en tomos, a cargo de **Kadokawa**.

Giant Robo ha sido editado en USA a cargo de **L.A. Hero/U.S. Renditions**, en versión doblada al inglés (contrariamente a la regla habitual en los videos de anime aparecidos en dicho país, que son mayoritariamente editados en V. O. japonesa con subtítulos ingleses), habiendo recibido una buena acogida por parte de los fans estadounidenses, quienes han apreciado en buena medida el **ambiente retro** de la película, acaso por las similitudes estilísticas con la ya citada serie de *Batman*.

Para unos, el **revival** de héroes del pasado es sencillamente una simple manera de seguir haciendo negocio con algo que parecía ya caduco; pero si éste sirve para dar libre curso a nuevas vías estéticas y creativas, como es el caso de *Giant Robo*, no hay motivo para desecharlo. A buen seguro otros héroes del manga y el anime, en letargo desde hace tiempo, están esperando, también, su **revival** respectivo; esperemos que, en tal caso, éste sea tan afortunado –artísticamente, que lo de económicamente es otro cantar– como *Giant Robo*.

KENICHI SONODA: LA ESTRELLA DE ARTMIC

A raíz del éxito de creaciones como *Bubblegum Crisis* o *Gall Force*, ambas ya reseñadas en esta **Sección**, el nombre de **Kenichi Sonoda** es hoy día considerado como uno de los líderes del **character desing** o diseño de personajes del anime, junto a otros ya consagrados como **Yasuhiko Yoshikazu** o **Haruhiko Mikimoto**. Una ojeadada a su carrera artística nos permitirá desvelar por qué **Sonoda** ha ascendido al estrellato tan velozmente.

Nacido en 1962, **Sonoda** se sintió desde muy joven influído por series de anime como *Lupin III* o *Space Cruiser Yamato*. Tras hacer sus pinitos en los **dojinshi** (pequeños fanzines que contienen parodias, a menudo un tanto atrevidas, de series célebres de manga; el equivalente nipón de los **dirty comics** o **eight pagers** estadounidenses), salta al profesionalismo al publicar algunos manga de breve existencia y realizar diseños de personajes para el ramo de la juguetería, destacando su creación de **Combat Joe**, una especie de **G.I. Joe** femenino.

Por fin, en 1985, hace su debut en el campo del anime al entrar en el recién inaugurado **Studio Artmic** donde se producirían algunos de los OAVs más celebrados de los últimos diez años. Al año siguiente ya aparecen en el mercado los primeros frutos del talento de **Sonoda** y el equipo con quien colabora: *Gall Force* (**DB nº 97**) y una cinta que podría considerarse como **obra menor** dentro de la filmografía de nuestro diseñador: *Wanna Bees*, historia ambientada en el mundo de la lucha libre que describe las hazañas del equipo que da título al film, compuesto por dos chicas, **Eri** y **Miki**, y cuyo argumento sigue los típicos tópicos de los manga y anime del género deportivo: es decir, los esfuerzos y sacrificios que las protagonistas han de efectuar para llegar a la cumbre del deporte en que se han especializado.

1987 presenciará las primeras entregas de la obra de mayor aclamación entre las que han contado con los diseños de **Sonoda:** *Bubblegum Crisis*, ideada a partir de la idea original y los guiones de **Toshimichi Suzuki** presidente de **Artmic** y antiguo colaborador de **Tatsunoko Productions.**

En 1989, **Artmic** le dará carta blanca a **Sonoda** para poder así realizar su propio proyecto, no sólo como diseñador, sino también como guionista y director: el resultado será *Riding Bean*. Este OAV de 46 minutos tiene como escenário Chicago, ciudad por la que **Sonoda** siente gran atracción, siendo su protagonista **Bean Bandit**, una especie de **mercenario de la carretera** que se dedica a transportar cargamentos valiosos en su coche, siempre al servicio del mejor postor. En la presente historia, **Bean** se encarga de entregar una niña de 10 años a su casa por la que cobrará una cantidad importante, pero ignora que dicha niña ha sido raptada y que él va a ser perseguido por la policía como el supuesto autor del secuestro. En *Riding Bean* abunda otro elemento habitual en las creaciones de **Sonoda**: los automóviles, que juegan un papel esencial en las escenas de persecuciones y de accidentes.

Riding Bean aparecería en vídeo en el mercado USA a cargo de **AnimEigo**, en v.o. subtitulada primero y en versión doblada al inglés más recientemente; para esta última versión, **AnimEigo** organizó una curiosa promoción entre el público: a unos cuantos fans seleccionados se les envió una cinta audio con una selección de las voces elegidas para el doblaje, con tal de que decidieran cuáles eran las voces más apropiadas. También ha sido editada en Gran Bretaña por **Anime Projects**.



Kenichi Sonoda



Portada de su manga **"Gunsmith Cats"**

Lamentablemente, 1991 traería una crisis financiera para **Artmic**, lo cual resultaría en la cesión de derechos de *Bubblegum Crisis* (así como los de Gall Force) a la compañía **Polydor**; ello motivó que la serie fuese rebautizada como *Bubblegum Crash*, con los mismos personajes pero con una trama argumental distinta de *Bubblegum Crisis*.

Artmic ha continuado lanzando otras muestras de su buen hacer, pese a no contar ya con la colaboración de **Sonoda**, tales como *AD Police* (cuya versión manga, con guión del propio **Suzuki** e ilustraciones de **Tony Takezaki**, ha aparecido en *Animerica*) o *Genocyber* (que también cuenta con la colaboración de **Takezaki**).

Sonoda, por su parte, ha vuelto al manga en 1991 de manera triunfal con su serie *Gunsmith Cats*, publicada por **Kodansha** en su revista *Comic Afternoon*. En ella volvemos a encontrar buena parte de los elementos tan queridos por **Sonoda**: chicas despampanantes, coches y armas a destajo... y de nuevo Chicago como telón de fondo. Al igual que *Bubblegum Crisis* –y que *Dirty Pair*, *Silent Möbius* y tantas otras...–, *Gunsmith Cats* se inscribe en la categoría de los manga y/o anime protagonizados por grupos de dos o más **chicas** más o menos **explosivas. Las Gunsmith Cats** son **Laurie**, la joven dueña de una armería, que además trabaja como cazarecompensas, y **Minnie**, su compañera, que es una especialista en explosivos. Como dato de última hora, se prevée para el presente año que *Gunsmith Cats* sea llevado al anime en forma de OAV.

En definitiva, **Sonoda** puede catalogarse como un autor completo, ya que ha intervenido tanto en el campo del manga, como en el del diseño de presonajes y de **mecha** para anime, sin olvidar su también citada faceta como diseñador de conceptos para juguetes. El **look** chispeante y sexy de sus personajes femeninos. Así como el de sus máquinas, han creado toda una explosión de imitadores en su país e incluso fuera de él. Desconocemos sí, al igual que otros diseñadores ilustres como **Mikimoto** o **Akemi Takada** (la de *Johnny y sus amigos*), se le ha dedicado un volumen monográfico con sus propias ilustraciones. Si aún no es así, no sería de extrañar que pronto se le consagrase un libro a su arte. La industria de los OAVs en el Japón es relativamente reciente; tiene apenas más de una década de existencia. Pero el nombre de **Sonoda** ya permanece firmemente ligado al de los primeros clásicos que ha dado la hoy día ya vasta industria de la animación creada expresamente para el mercado videográfico. ■

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

NADIA: LA AVENTURA AL VIEJO ESTILO

No podíamos pasar por alto el hablar de una de las series de anime de mayor éxito –tanto en el Japón como en Occidente– de los últimos años: *Fushigi no Umi no Nadia* (**Nadia de los mares misteriosos** o, entre nosotros, *El misterio de la Piedra Azul*), a pesar de que algunos de los fanzines sobre manga que se editan en España ya se nos ha adelantado y ya hayan dedicado varios artículos a **la saga de Nadia**. Pero en todo caso, siempre hay que tener en cuenta que esta revista tiene más difusión que un fanzine; por otra parte, **Manga Mania** es una sección que se pretende exhaustiva, donde se procura no dejar manga o anime alguno sin comentar.

Podemos empezar nuestro análisis con la siguiente pregunta ¿qué es lo que ha hecho destacar *El misterio de la Piedra Azul* por encima de otras series de anime contemporáneas? Un factor a tener en cuenta es, por supuesto, el excelente trabajo realizado por el **Studio Gainax** respecto al diseño de los personajes y la animación; por otro lado, está la cuidadosa documentación gráfica en torno al ambiente de finales del siglo XIX en que se desenvuelve la historia, demostrando una vez más la sensibilidad de los japoneses hacia la Europa de antaño (la prueba más contundente de ello la tenemos –¿hace falta decirlo?– con **Miyazaki** y su *Porco Rosso*). Pero también es de mencionar el hecho de que la **NHK (la televisión pública japonesa)** haya intervenido como coproductora de la serie, lo cual ha resultado en un alza de la calidad general del producto, dados los niveles de exigencia que la **NHK** suele imponer en sus producciones.

Para algunos, las aventuras de **Nadia** no aparentan ser mucho más que un **remake** de *20.000 leguas de viaje submarino*. Pero el elaborado escenario y las no menos elaboradas tramas que se tejen en torno a la joven mulata revelan que la serie ofrece mucho más que eso.

En efecto, el año 1889 pertenece a un período donde sucedían demasiados acontecimientos importantes al unísono para resumirlos todos en una misma aventura: la revolución industrial, la era de los grandes inventos, el apogeo del colonialismo... lo que, en suma, se conoce como **La Belle Époque**. Es en medio de este turbulento período donde encontramos a **Nadia**, una chica de 14 años, de piel morena, que trabaja en un circo. Apenas sabe nada de sus padres ni de su origen. Ya en el primer episodio se encuentra con **Jean** (¿por qué haberlo rebautizado como **Juan** en la versión castellana? El haber conservado el nombre original hubiera contribuido a mantener el inconfundible sabor **made in France** de la serie), un joven inventor de aproximadamente la misma edad que ella, que anhela ganar un concurso de aparatos voladores que se celebra en París. Pero este primer encuentro no resultará muy amigable debido al carácter díscolo y temperamental de **Nadia** y a su falta de confianza hacia los humanos, motivo por el cual su único amigo es **King**, el cachorro de león con quien vive en el circo donde trabaja. Pero pronto **Nadia** se meterá en apuros al enfrentarse a la perversa **Grandis Granva** (**Rebeca Grandis** en castellano) y a sus secuaces **Hanson** y **Sanson**.

Grandis desea hacerse con la joya que **Nadia** lleva colgada alrededor del cuello, **el Agua Azul**, la cual parece poseer ciertos poderes especiales. **Jean** logra rescatar a **Nadia**, y de este modo los dos amigos y **King** se dirigen a **El Havre**, la ciudad natal de **Jean**, y de allí deciden dirigirse a África, en busca de los padres de nuestra heroína, montados en un avión de fabricación casera de **Jean**, el cual se estrella en medio del viaje, si bien el trio es rescatado enseguida por el **Abraham Lincoln**, un buque de guerra estadounidense. Dicho buque es atacado por un misterioso artefacto submarino –al cual se le atrubuyen diversas desapariciones de naves en alta mar– pero de nuevo **Nadia** y sus colegas son rescatados por otro submarino, el **Nautilus**, capitaneado por el **capitán Nemo** y su asistente, la bella y enigmática **Electra**. Ésta logra reparar el avión de **Jean**, con lo que nuestros héroes reanudan el viaje a África, pero son atacados por los **Neo-Atlantes** una raza que anhela conquistar el mundo. Tras arribar a la Isla de los **Neo-Atlantes**, conocen a **Marie**, una chiquilla de cuatro años cuyos padres fueron asesinados por los miembros de la maligna raza, la cual es adoptada por **Nadia** y **Jean**. En seguida entrará en escena **Lord Gargoyle (Argo)**, líder de los **Neo-Atlantes**, y que también ansia hacerse con la **Piedra Azul**, dado que ésta está compuesta de un elemento que necesita para la fabricación de un potente rayo destructor que permitirá a él y su raza alcanzar el control del mundo y devolver a la **raza Atlante** a los **Neo-Atlantes** la grandeza de sus antecesores.



Jean

A partir del encuentro con **Gargoyle**, se irán sucediendo las aventuras en la isla, volviéndose a incorporar a la acción **Grandis** y sus dos esbirros, así como el **capitán Nemo, Electra** y la restante tripulación del **Nautilus.** A lo largo de dicha acción, **Nadia** hallará pistas que le revelarán su verdadero origen...

Naturalmente, para quien no haya visto la serie todavía a raíz de su pase por Tele 5, recomendamos vivamente que esté atento por si la reponen, para así conocer el desenlace de la misma.

El misterio de la Piedra Azul fue emitida en el Japón de abril de 1990 a marzo de 1991, durando 39 episodios. De entre el equipo realizador de la serie, es de destacar el nombre de **Hideaki Anno**, director de la misma, quien habia intervenido asimismo en *Nausicaa*.

Después de la serie inicial, tan sólo se produjo una secuela en 1992, en forma de película; la versión cinematográfica de *las andanzas de Nadia* nos presenta a la protagonista un poco más crecida (unos 17 años) y residiendo en Londres, intentando convertirse en una audaz periodista.

Hay series de anime que, pese a no haber tenido un número de episodios muy elevado, acaso resulte mejor el dejarlas tal como están de ese modo y permitir así que conserven su encanto particular. *El misterio de la Piedra Azul* es uno de esos ejemplos, aunque naturalmente es de desear que podamos saborear la serie de una manera más decente que en Tele 5 (en USA, por ejemplo, ha sido editada en video por **Streamline Pictures** a razón de un episodio por cinta, mientras que en el Japón se ha editado un estuche de lujo con varios láserdiscs conteniendo todos los episodios). De lo que no cabe duda es que **Nadia**, como **Indiana Jones**, continuará haciéndonos despertar la pasión por la aventura al viejo estilo en una era tan hipertecnológica como la actual. ■

Nadia

BLACK JACK: ¿HAY ALGÚN DOCTOR EN EL MANGA?

¿Otra creación más de **Osamu Tezuka?** se preguntarán nuestros lectores. Y no es para menos: el que hayan pasado por aquí repetidas veces los personajes de **Tezuka** se debe no sólo a la importancia capital que este autor tiene como padre del manga moderno, sino asímismo a su portentosa capacidad productiva; mientras que la mayoría de autores de manga puede tener una o dos series **vedettes**, siendo el resto de su producción series secundarias y de corta vida, pude considerarse que **Tezuka**, aunque evidentemente la gran mayoría de sus series hayan sido de corta vida, ha dejado tras de sí por lo menos seis o siete personajes que pueden calificarse de **estrellas**.

Uno de dichos personajes estrella no había sido todavía descrito en esta **Sección: Black Jack**, uno de los manga de más larga extensión de **Tezuka** junto con *Hi no Tori* (**el Fénix, DB nº 91**). Creado en 1973 para el semanario *Shonen Champion*, abarcó un total de 4093 páginas, repartidas en 244 episodios hasta su conclusión en 1978.

Lo que llama la atención del personaje titular a primera vista, es el hecho de que su profesión es la de **médico cirujano**, precisamente la carrera que **Tezuka** había emprendido inicialmente, antes de abandonarla para consagrarse integramente al dibujo. Acaso el propio autor ha querido plasmar en su personaje tal vocación frustrada, ya que justamente **Black Jack** es el más hábil y meticuloso cirujano del planeta.

Pero **Black Jack** no es el típico **matasanos** de bata blanca con que acostumbramos a identificar a un médico. Su aspecto –cabellera despeinada, un par de cicatrices en el rostro, traje y capa negros– le da de antemano un aura de misterio, de personaje que más bien semejaría ser el protagonista de un comic de terror en lugar de un comic de tema médico.

En verdad, **Black Jack** es un personaje **fuera de la ley**; su talento insuperable como cirujano ha hecho que sus compañeros de profesión lo discriminen, haciendo que no le sea concedida la licencia para ejercer legalmente como cirujano, no sólo por envidia, sino asímismo porque se aprovecha de su talento para hacerles pagar a sus clientes enormes cantidades monetarias; por otra parte, está el hecho de que la mayoría de sus clientes son delincuentes; de ahí que **Black Jack** se vea forzado a efectuar su labor en una clínica clandestina.

Black Jack es además un personaje **neutro**: nunca se sabe exactamente si está de lado del bien o del mal. Al igual que *Golgo 13* (**DB nº 36**), lo importante para él es hacer los trabajos que se le encargan correctamente, y cobrar por ello aunque, naturalmente, **Black Jack** no es un personaje tan excesivamente negativo como el célebre **yakuza**. En el fondo, al contrario que **Golgo 13 Black Jack** sí está dotado de sentimientos; una buena muestra de ello es que su mejor amiga es **Pinoko**, una niña de pocos años, cuyo rostro fue reparado por **Black Jack** tras sufrir ésta un accidente, si bien el cirujano no soporta demasiado los excesivos mimos de la chiquilla.

El argumento de cada episodio –cuya duración oscila entre las 15 y 20 páginas– suele iniciarse con el accidente del paciente de turno; las operaciones en las que **Black Jack** interviene van desde cambiar por completo un rostro humano hasta efectuar un trasplante de corazón; todo ello efectuado con la máxima profesionalidad, lo cual entronca con el **espíritu de competitividad** sobresaliente en los manga sobre deportes y sobre diversas profesiones, aunque como ya hemos observado, el lograr sobresalir en el oficio de cirujano no le ha valido a **Black Jack** un triunfo social, aunque sí uno económico.

Aunque el dibujo de este manga es el habitual estilo semicaricaturesco de **Tezuka**, las escenas en las que tienen lugar las operaciones quirúrgicas cobran un realismo y una minuciosidad que revelan esclarecedoramente el pasado del autor como estudiante de medicina, aunque nunca aparecen elementos sexuales o escatológicos durante dichas escenas: ya conocemos los límites de la censura en los manga.

Pasando al campo del anime, a pesar de que **Black Jack** no ha tenido jamás su propia serie televisiva, como sí ha sido el caso de otros manga de **Tezuka**, al menos ha aparecido como **estrella invitada** en otras producciones: en el **especial televisivo** *Bandar Book*, de 1978, y en el largometraje protagonizado por el *Fénix Ai no Cosmozone* (**la zona cósmica del amor**). Ambas fueron realizadas por el estudio de animación de su creador, **Tezuka Productions.**

Bandar Book, de dos horas de duración, está protagonizado por **Bandar** joven príncipe de un lejano planeta, quien descubre que es de origen terrestre. Mediante una máquina del tiempo, pilotada por el propio **Black Jack**, intentará hallar quiénes son sus padres, descubriendo que su difunto padre era un científico que había abandonado la Tierra porque ésta estaba controlada por un ordenador que la conducía a la destrucción total. **Black Jack** que le revela a **Bandar** que es su hermano mayor, se encargará de liquidar el **nefasto ordenador.**

Más recientemente, ha aparecido un OAV de 45 minutos del cual **Black Jack** es el protagonista absoluto, lanzado a principios del presente año y realizado por la misma **Tezuka Productions**, la cual es controlada por los herederos de su fundador tras la muerte de éste hace ya cinco años. Ello constituye de este modo el primer anime dedicado íntegramente a nuestro personaje.

Tezuka volvió a retomar el manga de tema médico con *Hidamari no ki*, serie creada en 1981 que relata la historia de sus antepasados médicos, centrándose en la figura de su bisabuelo, el **Dr. Ryoan**. Pero pese a que este manga y el anterior sean un claro reflejo de la vocación que **Tezuka** no llegó a cumplir, tal y como dijimos al iniciar **Manga Manía** hace ya dos años, el que **Tezuka** eligiese la vocación de **mangaka** le valió convertirse en un **doctor del comic**. Tan minucioso con el lápiz como **Black Jack** con el bisturí, pero al contrario que éste, venerado y ensalzado por sus colegas de profesión. ■

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

LADY LINN: POBRE NIÑA RICA

El éxito obtenido por una serie de la talla de *Candy Candy* (**DB nº 94**) motivó, como mencionábamos al hablar de la misma, toda una eclosión de intentos de seguir explotando el filón de las **soap-operas** iniciado por la rubia heroína. Uno de los ejemplos más destacables lo tenemos en *Lady Lady*, serie difundida entre nosotros como *Chiquitina*.

Basada en un manga creado por **Yoko Hanabusa** para un título femenino de la editorial **Kodansha** y posteriormente recopilado en cinco volúmenes, dicha serie se compone, en su versión anime, en realidad de dos: la primera de ellas, *Lady Lady*, se compone de 21 episodios, emitidos entre octubre de 1987 y marzo de 1988; la siguiente, titulada *Hello! Lady Linn*, consta de 34 episodios, programados de mayo de 1988 a enero de 1989. Para su emisión en España, ambas series fueron presentadas como una sola (lo mismo que en Francia, donde fue rebautizada como *Gwendoline*, y en Italia, donde se le conoció como *Milly*).

La producción corrió a cargo de la veterana **Toei**, precisamente la misma que había realizado *Candy Candy*.

La diferencia básica entre las dos tandas de episodios es que en la primera, la protagonista Lynn (Tina) aparece muy joven, cuando cuenta tan sólo cinco años. Aunque hija de un noble inglés, **Lynn** ha crecido junto a su madre y sus abuelos en el Japón, hasta que es enviada a Inglaterra para conocer a su padre. La fatalidad entra en escena al tener lugar un accidente durante el viaje en automóvil que madre e hija emprenden hacia la mansión del padre; a causa de dicho accidente, la madre perderá la vida, y **Lynn** deberá enfrentarse sola a su empeño por convertirse en una auténtica **lady británica**.

Naturalmente, y como resulta imprescindible en este tipo de series, no faltarán los típicos personajes especializados en hacerle la Pascua a nuestra protagonista, representados en el presente caso por la arrogante y pérfida baronesa **Beverly** y por sus dos no menos pérfidos hijos, conocidos en la versión castellana como **Violeta** y **Camilo**.

Entre los aliados figura **Sarah**, hermanastra de **Lynn**, nacida de las primeras nupcias del padre de ambas (que, como es corriente en todos los **padres bondadosos** que salen en las **soap-operas**, es un padre que se pasa todo el tiempo viajando, sin apenas poder dedicarse a la vida familiar), así como sus amigos **Guillermo** y **Eduardo**.

El drama se intensificará al arruinarse la familia de **Lynn** a causa de un incendio que le ha hecho perder sus tierras, lo cual constituye una oportunidad idónea para la maquiavélica **Beverly** para casarse con el padre de **Lynn** cosa que el abuelo de la misma ve con buenos ojos, ya que ello permitiría a la familia recuperar su fortuna. Por otra parte, el abuelo rehusa reconocer a **Lynn** como nieta suya. Naturalmente, el padre logrará resistir la tentación de casarse con **Beverly**.



La segunda tanda de episodios se sitúa cronológicamente varios años más tarde, manteniendo la mayoría de personajes de la anterior, pero añadiendo algunos nuevos: **Lynn** tiene ahora 12 años y vive con un tía suya, estudiando en el reputado colegio de **St. Patrick** y especializándose en el aprendizaje de la equitación. El papel de **mala** es aquí asumido por **Vivian**, capitana del equipo de equitación del colegio, que opondrá toda clase de obstáculos a **Lynn**. Pero como es de suponer, la serie se acabará con el consabido **happy end**: **Lynn** será condecorada por el colegio, su familia recuperará la fortuna perdida, su abuelo la aceptará por fin como nieta suya, **Sarah** y **Guillermo** contraerán matrimonio y nuestra heroína y **Eduardo** se harán novios. De este modo **Lynn** habrá cumplido la promesa que le hizo a su madre antes de morir de convertirse en una auténtica aristócrata.

En resumen, la serie contiene la mayor parte de los elementos típicos de un **shojo manga** o **manga para chicas**. Como es habitual en este tipo de manga, la protagonista es de cabellos rubios y ojos azules, lo cual en un país como el Japón, donde prácticamente todos sus nativos llevan cabellos negros, reviste un exotismo muy particular y constituye un gancho comercial idóneo.

A pesar de que tales elementos constituyen otros tantos clichés —**buenos muy buenos** y **malos muy malos** un cierto exceso de lacrimosidad, típico **happy end**— ello confirma una vez más la importancia de las historias destinadas a chicas tanto en el campo del manga como en el del anime. En el caso de la presente serie, el panel de audiencia durante su emisión en el Japón era de 88% por parte del público femenino, contra un 12% tan sólo de teleespectadores masculinos. Lo cual nos da una idea de la importancia del público femenino en dicho país como consumidor de manga y anime.

¿Por qué hablamos de este tipo de series en esta **Sección**? Pese a los defectos ya señalados, no conviene olvidar que **Manga Manía** pretende abarcar todos los géneros existentes en el manga y el anime; por otra parte, conviene no olvidar que un buen número de lectoras de los manga de esta editorial —y además no pocos lectores— se interesan también por los **shojo manga**, y por ello conviene satisfacer a todos los gustos. Y finalmente, las series de tema romántico, aunque parezca curioso, según el lado por donde se miren, constituyen una alternativa a veces refrescante frente a la violencia desenfrenada de *Los Caballeros del Zodíaco*, por poner un ejemplo, por lo que para el habitual consumidor de este último tipo de series, el echar una ojeada a los **shojo manga** puede constituir una experiencia no desprovista de interés. De ahí la deducción de que series como *Candy Candy* o la presente representen algo más que simples historias de **pobres niñas ricas** y eso ya es decir bastante.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

AUKON 94: MISIÓN EN LONDRES

Tal como prometimos, he aquí el informe sobre la primera edición de **AUKcon**, la primera convención de anime que ha tenido lugar en Londres, viniendo así a hacer compañía a las otras dos ya existentes en el territorio británico: **Anime Day**, celebrada en Sheffield, y **Contanimeted**, la cual tiene lugar en Birmingham y cuya más reciente edición ya comentamos en el **nº 93 de DB**.

Como asimismo comentamos entonces, esta primera **AUKcon** sólo ha durado un día, el pasado 19 de febrero, debido al alto coste que supone alquilar el espacio para la convención, en este caso el **Conway Hall**, un importante local para convenciones situado en pleno centro de la capital británica. Como su nombre indica, su organización a corrido a cargo de la ya veterana revista *Anime UK*, con la colaboración de **Helen McCarthy**, hoy por hoy la **number one** de los especialistas en manga y anime del país, como maestra de ceremonias.

El precio de entrada por todo el día era de 10 libras (unas 2.150 ptas.), si bien la cantidad y calidad de los actos de la convención no parecieron estar muy a la par con dicho precio, como seguidamente podremos ver. Pese al satisfactorio nivel de asistencia de público, la presencia de asistentes extranjeros resultó más bien escasa; por cierto que, de entre los españoles presentes en la convención, además del que esto escribe, fue de destacar la presencia de **Xavier Catafal**, el director de **Oro Films**, la empresa madre de **Manga Video** y **Anime Video**.

En cuanto a los invitados, además de contar con dos figuras ya habituales en las convenciones sobre anime del país, los ilustradores **Steve Kyte** y **Wil Overton**, se contó con la presencia de **Toren Smith**, de sobras conocido por aquellos de nuestros lectores que conozcan a fondo las ediciones USA de las principales series de manga, merced a su labor como traductor/adaptador de muchas de ellas, al frente del **Studio Proteus**, así como guionista de la versión **comic-book** de *Dirty Pair*. **Smith** efectuó su aparición ante el público asistente en el transcurso de una entrevista.

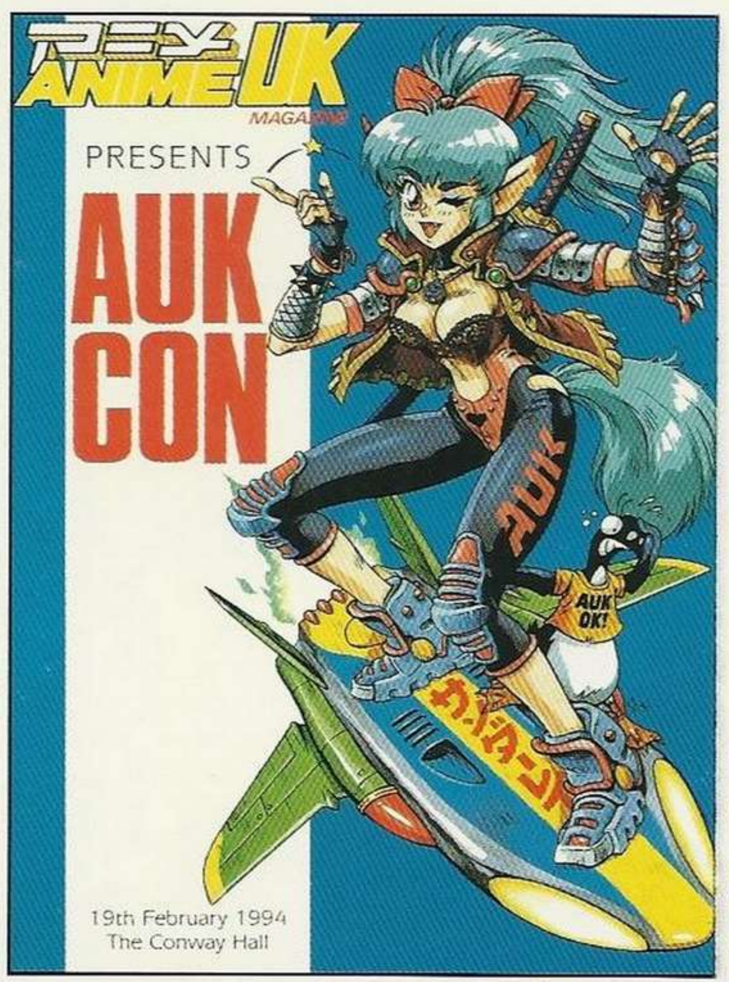
Los demás actos de la convención abarcaban elementos habituales en este tipo de eventos, desde los stands dedicados a la venta de toda clase de **anime goods** a cada cual más exótica –tales como las figuritas de plástico de **Dragon Ball** y **Akira made in Spain**– al *Art Room*, donde artistas profesionales –como los ya citados **Kyte** y **Overton**– o amateurs exhibían sus ilustraciones o modelos de temática anime, pasando por la sala para juegos de rol. Pero había también actos novedosos, como la **Fan Room**, consistente en una pequeña sala donde cada fanzine, club de fans o grupo organizador de una convención podía –a razón de una hora cada uno, durante todo el tiempo que duraba la convención– presentarse ante el público asistente y ofrecer su producto, favoreciendo así los contactos entre fans. Además de títulos ya consagrados como *Animejin, Animehem, Animage, Tales from the Cajun Sushi Bar*, etc., fue de notar la presencia del último recién nacido del fandom británico sobre anime: **Animaz**, editado por dos precoces fans de trece años.

Las proyecciones constituyeron una cierta decepción, no solo por ser escasas en cantidad –con tan sólo una sala dedicada a las mismas– sino además porque ésta no venía compensada precisamente por la calidad: la mayoría eran cintas a punto de ser comercializadas en video, tales como *Cat Girl Nuku Nuku* (a cargo de **Crusader Video**) o *The Guyver* (**Manga Video**), por lo que no constituían sino una presentación publicitaria de dichos videos; por lo demás, aparte de alguna proyección interesante como *Giant Robo* (**DB nº 105**) o la película de **Urusei Yatsura (Lamu)** *Angry Sherbet*, lo demás era casi todo sesiones a base de collages de trailers de diversos anime o de video-clips.

Otro acontecimiento interesante fue la mesa redonda con los principales representantes de la industria del anime y el manga en Gran Bretaña, quienes describieron sus futuros proyectos y respondieron las preguntas de los fans. De hecho, la industria del video de ánime se halla en plena expansión en el mercado británico, ya que además de **Manga Video**, existen otros sellos en el país dispuestos a hacerse un hueco en dicho mercado: **Anime Projects** (editor de *Bubblegum Crisis* y *Riding Bean*), **Kiseki Films** (que ha sacado *Macross II, Urotsukidoji III* y pronto *Memories*, el nuevo film de **Otomo**), **Crusader Video** (que han debutado con la ya citada *Nuku-Nuku*) etc. Por lo que respecta al campo de los manga, además de contar con todos los títulos USA importados a su país y del mensual **Manga Manía**, editado por **Dark Horse International**, los fans británicos pueden contar desde este Abril con **Mangacomics**, un título con el que **Helen McCarthy** hace su debut como editora, albergando una mezcla de traducciones de manga y material inédito de autores ingleses.

Pese a los defectos señalados, resultará interesante observar el desarrollo de la **AUKcon** en años sucesivos. Cierto es que cuenta con el antecedente de sus competidoras de Sheffield Birmingham, por lo que deberá esforzarse en mejorar su contenido para hallarse a la altura de las otras dos. Respecto a estas últimas, aunque la edición de este año del **Anime Day** ya haya tenido lugar en el momento de publicarse estas líneas (del 4 al 6 de marzo), podemos anunciar las fechas de celebración del próximo **Contanimeted** (el cual, para la edición de este año ha cambiado de nombre: se le ha rebautizado como **D-ContanimeT**): del 14 al 16 de octubre, en el **Gran Hotel de Birmingham**.

De todos modos, para los fans del continente, siempre nos resultará más atractiva una convención en Londres, porque si dicha convención no logra saciar del todo tu sed de anime, siempre te queda el aliciente de visitar cualquiera de las numerosas tiendas de comics de la capital, o bien el amplio **Japan Centre**, cerca de **Piccadilly Circus**... entre otros muchos alicientes.



Portada del programa de la **AUKCON** (Ilustración de **Steve Kyte**)

VOTOMS: LA CAZA DEL HOMBRE

En el nº 92 de *Dragon Ball* hablábamos de **SPT Lazyner**, un intento poco duradero de la productora **Sunrise** de seguir explotando el filón de las series de robots donde los humanos que los pilotaban cobraban un protagonismo superior; filón iniciado por *Gundam*, de la misma **Sunrise** y por *Macross* poco tiempo después. Con fin de querer seguir demostrando su puesto de líder entre los creadores de este tipo de series, **Sunrise** volvió a presentar un nuevo intento en 1983 (o sea, un par de años antes de *Lazyner*): *Sokokihei Votoms* (**Tropas acorazadas Votoms**), cuyo debut tuvo lugar en abril de aquel año mediante una serie de 52 episodios.

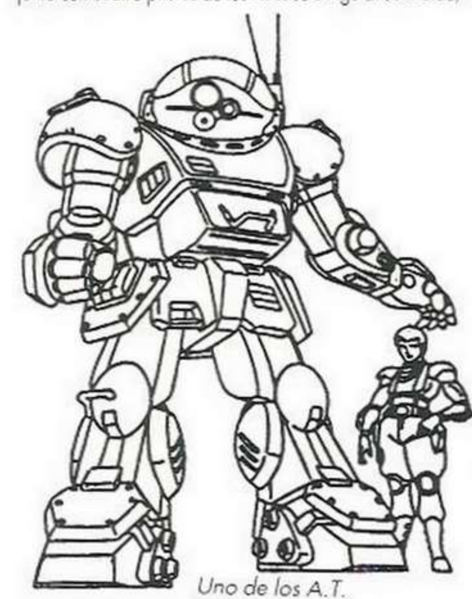
Basada en una idea original de **Ryosuke Takahashi** asimismo director de la serie, la acción tiene lugar en una galaxia (lejana, por supuesto) llamada **Astragius**, donde desde hace milenios existe una enemistad entre dos de sus planetas, **Gilgameth** y **Balalant**. Un tercero en discordia es en este conflicto el planeta **Merukia**, un aliado de **Gilgameth** que le asesora en materia de tecnología y armamentos.

En medio de la tercera de las guerras que vienen desencadenándose entre **Gilgameth** y **Balalant**, es cuando se inicia nuestra historia, en un momento en que ya hace casi un siglo que dura dicha guerra, por lo cual se ha llamado **la guerra de los Cien Años**.

El título de **Votoms** es una abreviatura de **Vertical One-man Tank for Offense and Maneuvers (Tanque vertical monoplaza para ataque y maniobras)**, nombre con el cual se conocen también las **Armored Troopers (Tropas acorazadas)** o **A. T.**, unos elaborados robots de combate creados durante el conflicto entre **Gilgameth** y **Balalant**, por el ejército de **Merukia**, aunque pronto serían fabricados por los otros dos planetas. Su compleja estructura (los hay de diversos diseños y funciones) permite que el soldado que maneje un **A. T.** pueda utilizarlo tanto como armadura personal, así como arma de combate.

El personaje central de **Votoms** es **Chirico Cuvie**, un enigmático mercenario que sirve como soldado en el **Red Shoulder Batallions (Batallón de la espalda roja)**, perteneciente a **las fuerzas especiales del ejército merukiano**. **Los Red Shoulder** eran empleados para las misiones más delicadas como destruir ciudades o incluso planetas enteros, estando dotados sus miembros de una frialdad y una meticulosidad, para llevar a cabo misiones así, nada frecuentes. El carácter pendenciero y desalmado de los **Red Shoulder** les ha llevado a ser conocidos con el apodo de **bloodsucker squad (escuadrón chupasangre)**. No se sabe exactamente el motivo por el cual **Chirico** ingresó en las filas de los **Red Shoulder** —los cuales fueron disueltos al aproximarse un armisticio entre **Gilgameth** y su planeta oponente— pero cuando, en el inicio de la serie, es enviado con un pelotón a un asteroide que sirve de base militar al **ejército merukiano** ignora que está formando parte de un complot para matarlo. De hecho, ya había sido anteriormente —tal como se explica en el OAV *Red Shoulder Document. Yabao no Rutsu* (**Documento Red Shoulder: el origen de la ambición**), aparecido en 1988 pero cronológicamente anterior a la serie— víctima de un intento de asesinato por parte del **general Yoran Peruzen**, fundador de los **Red Shoulder**, revelándose entonces que **Peruzen**, responsable del alistamiento de **Chirico**, había estado controlándolo continuamente con objeto de utilizarlo de conejillo de indias para crear un tipo de guerrero genéticamente superior.

Volviendo a la serie, el nuevo intento de liquidar a **Chirico** corre esta vez a cargo del **general Albert Kiri**, quien junto con cuatro pilotos de los **A. T.** se dirige al asteroide, embarcándose en una misión secreta consistente en matar a **Chirico**, además de apoderarse de un gran cargamento de oro oculto en dicho asteroide. Al huir de los **A.T.** de **Kiri**, **Chirico** llega a una oscura sala donde descubre un enorme recipiente cilíndrico, el cual contiene un cuerpo femenino inserto en un tubo de energía. Se trata del **Perfect Soldier**, un prototipo de guerrero engendrado genéticamente ideado por el **ejército de Gilgameth**, cuyo nombre científico es **Proto-1**.


Uno de los A.T.


Chirico y Fyana

Al oír a sus perseguidores, **Chirico** vuelve a huir y abandona el asteroide, siendo rescatado por una **nave merukiana**, capitaneada por el **coronel Jean-Paul Rochina**, quien considera a **Chirico** un cómplice en el robo del oro y del **Proto-1**, aunque éste asegura no saber nada. **Chirico** es llevado a una **prisión merukiana**, pero logra huir y meses después, tras la tregua entre **Gilgameth** y **Balalant**, lo hallamos en el **planeta Udo**, anteriormente base militar pero ahora un gueto para vagabundos y marginados. Allí descubrirá que los secuaces de **Kiri**, tras abandonar el **ejército de Gilgameth** han formado una organización llamada **Secret Society** a través de la cual, y bajo la supuesta identidad de cargos oficiales, se dedican al **tráfico de jijirium**, un mineral muy preciado. También en **Udo**, **Chirico** se reencontrará con la chica que estaba en el **Proto-1** ahora totalmente desarrollada como ser femenino, aunque para renovar su energía necesita tomar periódicamente **baños de jijirium**. **Chirico** la bautiza como **Fyana**, y juntos continuarán el resto de la aventura, huyendo de sus perseguidores y encontrando nuevos personajes en la trama, en la cual intervendrán de manera continua, aunque no predominante, los **A. T.**

Además de la serie **Sunrise** produjo los siguientes OAVs: *The Last Red Shoulder* (60 min., 1985), cuya acción se sitúa en medio de la serie y donde aparece **Proto-2**, una sucedánea de **Fyana** creada por la **Secret Society**; *Big Battle* (55 min., 1986), situado después de la serie; *Red Shoulder Document* (56 min., 1988), ya citado; y *Kiko Ryohei Mellow Link I y II* (**El guerrero armado Mellow Link**, 50 min. cada una, 1988) con un nuevo protagonista en lugar de **Chirico**, **Mellow Link**. Recientemente, como ya es habitual con otras series de hace años, se ha anunciado la próxima aparición de nuevos OAVs dedicados a **la saga de Votoms**.

Como otras series de **robots más que humanos** que no conocieron la longevidad de **Gundam**, **Votoms** viene a demostrar que el uso de robots en el argumento era un simple nexo para enlazar historias en torno a las debilidades humanas. Aunque ello no significa, ni mucho menos, que desmerezcamos la labor de los **mecha designers** en ésta y series similares; todo lo contrario, ya que los diseños de los **A. T.** contribuyeron a realzar el rudo ambiente de **la caza del hombre** que **Chirico** junto a **Fyana**, padeció.

GOSEKI KOJIMA, EL VIEJO LOBO

Dejando aparte un título ya sobradamente conocido por todos vosotros como *Kamui*, lo cierto es que de entre la ya considerable cantidad de manga disponibles en los mercados europeo y USA, apenas se hallan series pertenecientes al género del **jidaimono** o **relato con base en el pasado histórico del Japón**, acaso debido a que los editores creen que es un género poco exportable (mientras, sin embargo, los manga de ambiente estudiantil, ellos también ricos en elementos poco comprensibles para los no japoneses, ocupan cada vez más espacio en el mercado del manga traducido). Hay, por supuesto, excepciones que confirman la regla. Una de ellas es *The Demon*, una de las numerosas series con las que **Masami Tanaka** intentó darse a conocer antes de cosechar definitivamente el éxito con su *Gon*, que actualmente publica el mensual británico *Manga Mania* (sin relación con la presente **sección**, ya sabéis). Otra de ellas tuvo la particularidad de ser la pionera en inaugurar, paralelamente a los primeros lanzamientos de **Viz**, el mercado USA del manga, allá por 1987.

Algunos ya habréis adivinado que estamos hablando de *Kozure Okami* (**Lobo y cachorro**), o en su edición USA, *Lone Wolf and Cub*), obra de **Goseki Kojima**. **Kojima** nació en Yokkaichi (prefectura de Mie) el 11 de noviembre de 1928. Tras concluir sus estudios superiores y trabajar como cartelista, marcha a Tokio en 1950 con el anhelo de convertirse en ilustrador, si bien se verá forzado a ejercer como artista de **kamishibai**, esos **teatros de papel callejeros** que, como hemos señalado otras veces, son considerados como antecedentes del manga.

En 1957 debuta como autor de manga al pasar a colaborar para las **kashibon** o **librerías de alquiler**, especializándose inmediatamente en temas sacados del pasado histórico y del folklore nipones. Su primera obra fue *Onmito Yureijo*, una historia de fantasmas. Seguirían otros relatos históricos y fantásticos, destacando principalmente de este período la serie de adaptaciones de novelas y de obras de **kabuki** (**teatro popular japonés**) bajo el título común **Chohen Dai Roman**, aparecidas entre 1961 y 1967.

Este último año marcaría un giro en la carrera de **Kojima**, al pasar nuestro artista a colaborar para las publicaciones periódicas de manga, con creaciones como *Oboro Juninche* (1967) o *Akai Kageboshi* (1968), adaptación de una novela sobre ninjas de **Renzaburo Shibata**.

Pero será en 1970 cuando aparecerá su más célebre serie, la ya citada *Kozure Okami*. Publicada en el semanario para adultos *Manga Action*, editado por **Futabasha**, contó con **Kazuo Koike** —el cual no necesita presentación, gracias a que ya conocéis su labor en *Crying Freeman* y en *Mai*— como guionista.

Kozure Okami acontece durante **el periodo Edo** (siglo XVII), siendo su protagonista **Itto Ogami**, joven samurai perteneciente a una familia de clase alta del país, la cual ha sufrido un ataque de **los Yagyu**, un clan familiar rival, quienes han asesinado a todos los parientes de **Itto**, salvándose tan sólo este último, además de su hijo **Daigoro**, cuyo cuerpo recién nacido logra rescatar del vientre de su moribunda esposa, **Azami**.

Itto jura vengarse del **clan de los Yagyu** y renuncia a su acomodada vida de **samurai**, convirtiéndose en un **ronin** (**samurai sin amo**) errante, sin más compañía que la de su retoño. A la par que ofrecerá sus servicios como **asesino a sueldo** al mejor postor. **Itto** conseguirá dar muerte a los cinco hijos —cuatro varones y una hembra— de **Retsudo**, cabeza de familia de los **Yagyu** haciéndole incluso perder un ojo a este último. A lo largo de la saga, **Itto** deberá afrontar numerosos combates y emboscadas por parte de **Retsudo** y otros enemigos, entre los que se encuentra el ambicioso **Kaji Abe**, quien está en contra tanto de **Itto** como de los **Yagyu**. La figura de **Daigoro** aportará un destello de ternura en medio del frecuentemente violento ambiente en que se desenvuelve *Kozure Okami*; las relaciones entre **Itto** y su **cachorro** siempre constituirán un oportuno alto en el largo camino que el primero habrá de recorrer durante toda su odisea.

Kozure Okami concluyó en 1976, tras alcanzar cerca de 8.400 páginas, recopiladas en 28 volúmenes. **Kojima** ha seguido lanzando otras series, casi siempre pertenecientes al género del **jidaimono**, tales como *Guremono* (**Juventud delincuente**, 1974), *Kawaite Soro*, *Kubikiri asa* (**El yugo de cáñamo**) o *Bohachi Bushido*, entre otras, pero ha sido *Kozure Okami* la que le concedió mayor gloria nacional e internacional. Paralelamente, ha cultivado una aclamada y lucrativa carrera como ilustrador, su vocación inicial que por fin logró hacer realidad.

Kozure Okami

La edición USA de *Lone Wolf and Cub*, editada por **First** y presentada en formato prestigio, tuvo el aliciente de contar con **Frank Miller** como **padrino**. **Miller**, tras realizar en 1983 su miniserie *Ronin* para la **DC**, aseguró que la creación de **Kojima** había servido de fuente de inspiración para la misma, llegando hasta el punto, como claro homenaje a su maestro inspirador, de ilustrar las portadas de la edición de **First**. Aparecida en mayo de 1987, dicha edición, pese a gozar de una acogida muy favorable en sus primeros ejemplares, llegando a conocer algunos de éstos más de una reimpresión, fue cancelada al cabo de 42 números, desapareciendo seguidamente del mercado la propia **First**. Quizás un error de **First** fue el presentar *Lone Wolf and Cub* como una serie ilimitada, en lugar de hacer como **Viz**, presentando sus manga en dosis comedidas, en forma de series limitadas de algunos números. Una serie de varios miles de páginas de duración, a menos que contase con un soporte paralelo en otro medio, como *Dragon Ball*, difícilmente lograría mantener el interés y la fidelidad del lector durante un período de tiempo prolongado. *Kozure Okami* no ha conocido ninguna versión en anime, aunque sí una serie televisiva y seis películas con actores reales. El tenso —aunque aparentemente paulatino— ritmo narrativo y el delicado y expresivo dibujo a pincel —el cual ha influenciado a toda una generación de mangakas, incluyendo nuestro viejo conocido **Ryoichi Ikegami**— de ésta y otras obras suyas, le ha valido a **Kojima** ser uno de los **tres grandes del jidaimono** junto a **Sampei Shirato** y **Hiroshi Irata**. Como **viejo lobo** del manga, **Kojima** ha sabido generar sus propios cachorros y constituir un ejemplo a imitar. Un vistazo a un ejemplar de *Lone Wolf and Cub* puede desvelarnos el porqué de su potente influencia gráfica.

CLAMP: SE ABRE LA VEDA

A lo largo de esta **Sección** hemos podido ver lo abundantes que son los grupos formados totalmente por chicas, tales como *Silent Möbius*, *Bubblegum Crisis*, *Gall Force*, *Sol Blanca*, etc. tanto en el campo del manga como en el del anime. Otro grupo de formación íntegramente femenina que está arrasando estos últimos años en el Japón no está compuesto por heroínas de ficción, sino que pertenece a la vida real: se trata del colectivo **Clamp**, acaso la más destacable revelación de los 90 dentro del nada escaso panorama de las mujeres autoras de manga.

El origen de **Clamp** se remonta a los tiempos en que sus fundadoras eran estudiantes en un instituto de **Kansai**, un barrio de Tokio. Todo empezó cuando **Nanase Okawa**, quien se convertiría en la guionista del equipo, y su compañera **Tamayo Akiyama** conocieron a otras tres estudiantes del instituto: **Mikku Nekoi, Mamaono Apapa y Satsuki Igarashi**. Así se formaría el colectivo, cuyas primeras obras aparecieron en el **Fanzine del club de manga de su centro escolar.** Profesionalmente, debutaría a finales de los 80 con la obra *Seiden*, de sólo 46 páginas de duración, publicada en la revista *South*. Inicialmente, el grupo estaba compuesto por once miembros, pero luego se fue aminorando gradualmente hasta quedar actualmente reducido a seis autoras. **Nanase**, como ya se ha mencionado, es la encargada de elaborar los argumentos de los manga que el resto del colectivo se encarga de ilustrar, mientras que **Satsuki** le ayuda a convertirlos en guiones; **Makona** es la principal dibujante, siendo secundada por **Mikku**, la cual está especializada en el **estilo SD** (Super Deformed); otras componentes de **Clamp** son **Riza Hijiri** y **Hamayo Akiyama**. Desde su creación, **Clamp** ya posee una lista de obras importantes en su haber: *Niju Menso Onegai* (**El fantasma de las 20 caras**), comedia estudiantil sobre un adolescente, **Akira** que de día es un típico colegial y de noche se convierte en un habilidoso ladrón, el que da título al manga, aunque su actividad rateril no le sirve de gran cosa para ganarse el corazón de una compañera de clase a quien ama; *Gakuen Tokkei Duklyon* (**Policía escolar Duklyon**), también con protagonistas estudiantiles, los cuales actúan como un escuadrón especial en lucha contra el perverso **Imonoyama Shoten**, quien desea dominar el mundo; *Tokyo Babylon*, historia de exorcismos cuya acción transcurre, como el título indica, en el tenso ambiente nocturno de Tokio; *XX*, serie fantástica de la cual se prevé que salgan 22 volúmenes (de momento, han aparecido **cinco**) porque ese es precisamente **el número de cartas del tarot**, etc. Básicamente, **Clamp** ha realizado sus manga para las editoriales **Shinshoka** (editora de *South*) y **Kadokawa**.

Hemos dejado para el final la obra que les ha proporcionardo mayor celebridad: *R. G. Veda*, serie basada en la mitología hindú y creada en 1990 para **Shinshokan**, la cual la ha recopilado en 10 volúmenes.

EL nombre de *R. G. Veda* es una deformación de **Rigveda**, un manuscrito perteneciente a la susodicha mitología, el cual data del siglo v a. C. y significa **el conocimiento de los versículos**.

El inicio de *la saga de R. G. Veda* nos muestra cómo el semidiós **Ashura-oh** es asesinado por **Taishaku**, su general, quien anhela alcanzar los mismos poderes divinos que aquel; **Shashi**, esposa de **Ashura-Oh**, lo había traicionado para unirse a la causa de **Taishaku**. Poco después, **Ashura** da a luz dos hijos: una, **Ashura**, es fruto de su unión con **Ashura-oh**, mientras que el otro, **Ten-oh**, lo es de sus relaciones con **Taishaku. Shashi** pretende matar a **Ashura**, por ser ésta un obstáculo para conseguir su ambición de dominar sobre todos los dioses; **Ashura** logra escapar a la muerte refugiándose en el interior de un árbol... 30 años después da comienzo la acción primordial de la historia, al rescatar el joven **Yasha** a **Ashura** del árbol, siguiendo el consejo de **Kuyoh**, una profetisa que precisamente le había vaticinado que al reunirse seis estrellas –dos de las cuales son precisamente **él** y **Ashura**– el **clan Taishaku** conocerá su perdición. De este modo, los dos protagonistas entablan amistad y empiezan a buscar de las otras cuatro estrellas. Para tener éxito en dicha búsqueda, es preciso además hallar primero el **Shura-Toh** –¿tendrá algo que ver ese nombre con **Shulato** (**DB nº 52**), por tratarse también de una serie basada, aunque parcialmente, en la mitología hindú?–, la **espada mágica del clan Ashura**, cuyos poderes sólo tienen efecto al manejarlos el auténtico heredero del **clan** en este caso **Ashura**. Las otras cuatro estrellas que **Ashura** y **Yasha** habrán de encontrar a lo largo de su aventura son el pelirrojo y pendenciero **Ryu-oh**, la rubia **Karura-oh**, guardiana del **pájaro de la guerra Garuda**, la morena y especialista en drogas y pociones **Soma**, y por último **Kendappa-oh**, hábil tocadora de arpa. Naturalmente, no faltarán los peligros durante la larga búsqueda, particularmente a cargo de **los supervivientes del clan** de **Taishaku**. Curiosamente, **Ten-oh**, príncipe de dicho clan, es la **rara avis** del mismo, al tratarse de un ser gentil y bondadoso, que además está enamorado de **Kendappa-oh**, la cual de hecho reside en el **palacio de los Taishaku**. *R. G. Veda* ha sido llevado al anime en forma de dos OAVs, aparecidos en 1991 y con la dirección firmada por la propia **Nanase Okawa**, y cuya versión inglesa ha aparecido a cargo de **Manga Video** –y aquí podemos añadir la inevitable coletilla de **por lo que no cabe duda de que pronto lo veremos también editado en España**– si bien dicha versión ha reunido los dos OAVs originales en una cinta, reduciendo parte del metraje para convertirlos en película de hora y media de duración. También otras obras de **Clamp**, incluyendo *Tokyo Babylo* (en imagen real) y, han sido adaptadas en forma de videos.

Como dato complementario hay que mencionar **un libro de arte consagrado a R. G.**, compuesto de ilustraciones, la mayoría en color, dedicadas al ambiente y los personajes de este manga, y que corroboran una vez más el talento artístico de **Mokona Apapa**, demostrando cómo su delicado y elaborado estilo han constituido en buena parte la clave del éxito de **las creaciones de Clamp**.

Sin duda, acaso pronto el mercado occidental del manga se atreva a traducir alguna de las obras de este colectivo; mientras tanto, el vídeo de *R. G. Veda* puede constituir una apetecible introducción a este singular grupo de **shojo mangakas**.



Portada del 1er volumen de ***RG Veda***

FUJIO AKATSUKA: DÍGALO CON HUMOR

La consolidación de la industria de los manga en los años 50 y la promoción de la generación de autores que hicieron sus pinitos durante ese mismo período, contribuyó al establecimiento de los diversos géneros que alimentarían a la eclosión de la industria editorial –más aún cuando, en el umbral de los 60, aparecerían los primeros títulos de periodicidad semanal–; es decir: la ciencia-ficción, el romance, los deportes, el jidaimono (**manga basado en el pasado histórico del Japón**), etc. Sin embargo, el manga puramente humorístico, sin elementos aventureros o dramáticos pese a contar con notables antecedentes en las tira de prensa destinadas a los diarios del país –y por lo tanto, destinados básicamente a los adultos– tardaría aún varios años en encontrar su sitio dentro de las revistas de manga dirigidas a los jóvenes, aunque finalmente lo hallaría, en particular merced a la obra de **Fujio Akatsuka**.

Akatsuka nació en 1935 en la región china de Manchuria. Tras una infancia marcada por la penuria económica de su familia, se traslada con su madre al Japón tras concluir la II Guerra Mundial. Una vez finalizados sus estudios superiores, empieza a trabajar en la industria química, oficio que no era de su agrado; durante su tiempo libre, fue enviando historietas a la revista *Manga Shonen*, con objeto de poder convertirse en dibujante de manga algún día. De este modo, en 1955 debutó profesionalmente con una serie para chicas, *Arashio Koete*; dicha obra tuvo un éxito muy escaso y **Akatsuka** tuvo que ganarse la vida haciendo de asistente de **Mitsuteru Yokoyama**, el creador de *Tetsujin 28-go* (**Iron Man 28**), durante tres años.

En 1958 publica su primera incursión en el manga humorístico, *Namachan*, y en 1962 conoce su primer éxito, *Osomatsu-kun* (**El joven Osomatsu**), sobre un grupo de sextillizos cuyo líder se llamaba precisamente **Osomatsu**. Todos ellos poseían idéntica personalidad: gandules, gamberros y amantes de las peleas, siendo su principal rival el matón y aún más vándalo **Chibita**; otro personaje importante era **Totoko**, la **chica mona** del barrio de la cual todos los sextillizos, además de **Chibita**, estaban enamorados.

Osomatsukun no apareció en las páginas de *Shonen Sunday* hasta 1969.

Aunque ésa fue la creación que le hizo destacar como autor de manga humorístico, aquel 1962 todavía lanzaría otro manga para el público femenino, precisamente uno de los primeros en difundir el subgénero de las **magical girls**, tan explotado en los años siguientes en el manga y el anime: *Himitsu no Akko-chan* (**El secreto de la pequeña Akko**); la protagonista recibe un día la visita de un espíritu que le obsequia con un espejo de bolsillo que tiene el don de convertirla en adulta o bien en cualquier especie animal; **Akko** utiliza el espejo para ayudar a sus amigos en sus problemas de cada día. 1967 vería aparecer el que acaso es el manga más famoso de **Akatsuka**: *Tensai Bakabon* (**El genio idiota**). El personaje titular, el estudiante **Bakabon**, vive con el palurdo de su padre y con su gato **Nyarome**, el único miembro de su hogar que parece estar dotado realmente de inteligencia, por lo que a menudo ha de sacar de apuros al padre de **Bakabon**.



Tensai Bakabon



Moretsu Ataru

Otras creaciones nacidas del alocado ingenio de **Akatsuka** incluyen *Otatsukekun* (**El joven Otatsuke**, 1963), *Ijiwaru Ikka* (**La familia perversa**, 1966), *Moretsu Ataru* (**Ataru el exagerado**, 1967), *Waru Waru World* (1974), etc; asimismo ha colaborado con otros autores, tal como en *Tateshi no Kensaku* (**Kensaku el constructor**), guionizado por **Jiro Gyu**, publicado en la segunda mitad de los 70 por *Shonen Magazine* y centrado en el mundo laboral, concretamente en las andanzas de un aprendiz de carpintero. Dicha serie, **Akatsuka** adopta un grafismo más detallado que el de sus manga más conocidos, si bien no abandonando su gusto por lo grotesco.

La celebridad de las creaciones de **Akatsuka** se ha visto coronada por numerosas adaptaciones en anime de las mismas, e incluso conociendo éstas más de una adaptación: así, *Osomatsukun* conoció una primera serie de anime en 1967 y de nuevo otra en 1988; *Himitsu no Akko-chan* tuvo una versión televisiva en 1971 y otra más en 1988; *Moretsu Ataru* tendría su primera serie en 1969 y una segunda en 1990; por último, *Tensai Bakabon* obtendría una adaptación animada en 1971, para luego repetir también en 1990.

Akatsuka fundaría su propio estudio, **Fujio Productions**, si bien, al contrario que los estudios fundados por otros mangakas, no consistiría en una fábrica de manga destinada a que un equipo de asistentes produzca en cadena páginas y más páginas de los personajes creados por el dueño del estudio, sino que estaría destinado a apadrinar jóvenes autores que cultiven el mismo estilo desmadrado que nuestro autor. De este modo, **Fujio Productions** ha generado toda una **escuela Akatsuka** de historietistas cuyas creaciones han seguido buceando, al igual que su maestro, por el terreno de lo absurdo: así, uno de sus discípulos, **Kazuyoshi Tori**, creó en 1970 *Toilet Hakase* (**Profesor Toilet**), uno de los primeros manga en introducir el humor escatológico; publicada en *Shonen Jump*, la serie estaba protagonizada por un sabio que vivía en un laboratorio en forma de W.C. y estaba especializado en resolver problemas relacionados con la defecación. También de 1970, aparecido en *Shonen Sunday*, es *Dame Oyaji* (**Papá bueno para nada**), obra de otro pupilo de **Akatsuka, Mitsutoshi Furuya**, sobre un cabeza de familia constantemente agredido por su esposa e hijos, lo cual no dejó de llamar la atención en un país como el Japón, donde el padre es tradicionalmente considerado como una figura venerable y autoritaria.

Éstos y otros tabúes han sido rotos por **Akatsuka** y sus seguidores a lo largo de su carrera. Hoy día, por ejemplo, cuando nos maravillamos ante el surrealista universo de *Dr. Slump*, olvidamos que la serie de **Toriyama** debe bastante a la no menos surrealista obra de **Akatsuka**; y lo mismo podríamos decir de otros manga de humor contemporáneos (incluso el tan de moda actualmente estilo **Super Deformed** tal vez tenga sus raíces en las frecuentemente cabezonas figuras de **Akatsuka**). De no haber existido un autor como él, a buen seguro se hubiera tardado más en romper los límites del manga cómico. Afortunadamente, lo hubo, y por sus contribuciones a dicho género, será siempre recordado.

UMI GA KIKOERU: VIAJE A LA JUVENTUD JAPONESA

Ya habíamos señalado a *Umi ga Kikoeru* (**Podemos escuchar el océano**) como uno de los más importantes acontecimientos de 1993 en el campo del anime. producido en forma de **Especial televisivo** de una hora de duración, su emisión tuvo lugar la primera semana de mayo de dicho año, no dejando indiferente a nadie de entre quienes han tenido la ocasión de visionarlo.

Uno de los motivos del éxito de *Umi ga Kikoeru* es el hecho de que haya sido realizado por el ya mítico **Studio Ghibli**, célebre por haber dado a luz los largometrajes de **Miyazaki**, lo cual es ya una garantía de calidad.

Pero hay también otros factores que han contribuido asimismo a su aclamación, como seguidamente veremos.

Umi ga Kikoeru pertenece a la categoría de los anime con base en el **campo novelístico**; en este caso, se trata de una adaptación de una novela publicada por entregas en la revista *Animage* (pues sí, las revistas de anime como *Animage* y otras, además de publicar algunas series de manga, también publican **relatos escritos**, por si alguien lo dudaba), de febrero de 1990 a enero de 1992, siendo su autora **Saeko Himuro**. Nacida en 1957 en la isla de Hokkaido, **Himuro** debutó como escritora tras graduarse en literatura japonesa. Su primera obra, *Sayonara Arurukan*, obtuvo un premio de la editorial **Shueisha**; a partir de entonces, ha ido lanzando diversos **best sellers**, algunos de los cuales han sido llevados a la pantalla en imagen real; *Umi ga Kikoeru* constituye la primera de sus obras que ha conocido versión animada.

La otra figura clave en *Umi ga Kikoeru*, tanto en su versión original literaria como en su adaptación en anime, es **Katsuya Kondo**. Nacido en 1963, debutó en un estudio de animación llamado **Annapuro**, antes de pasar como diseñador de personajes en las más aplaudidas producciones del **Studio Ghibli**: *Tenku no Shiro no Laputa*, (**El Castillo celestial de Laputa**), *Tonari no Totoro* (**Mi vecino Totoro**), *Majo no Takkyubin* (**El servicio de reparto de Kiki**), *Omohide Poroporo* (**Tan sólo el ayer**) y por supuesto, *Porco Rosso*. Para *Umi ga no Kikoeru*, además de realizar las delicadas ilustraciones del relato a lo largo de su serialización en las páginas de *Animage*, se ha encargado de los diseños de personajes de la versión en anime, así como de la tarea de director artístico de la misma.

Umi ga Kikoeru es una historia de ambiente estudiantil, pero muy poco similar a los comedias estudiantiles que nos han solido ofrecer el manga y el anime. Ésta es una historia seria, presentándonos a unos protagonistas con sentimientos puros: unos estudiantes universitarios (lo cual constituye una novedad relativa, ya que hasta ahora, los anime de ambiente estudiantil solían desarrollarse en institutos) originarios de la prefactura de **kochi**, una zona rural al sur del Japón.

El personaje central, **Taku Morizaki**, un universitario residente en Tokio, viaja a su tierra natal para participar en una reunión de sus ex-compañeros de instituto. Durante el viaje en avión hacia **Kochi**, vuelven a su mente sus recuerdos de aquellos años, en especial sus relaciones con **Rikako Muto**, una de las chicas más guapas e inteligentes del instituto.

Hasta aquí el argumento base de la historia, que para su adaptación en anime ha visto modificado o resumido algunos elementos de la obra literaria original; así, debido a la duración del film, las escenas de la vida universitaria de **Taku** han sido suprimidas, limitándose primordialmente a exhibir sus recuerdos estudiantiles a lo largo del viaje. Estos últimos están repletos, como en la mayoría de las evocaciones del pasado de uno mismo, de memorias gratas y no tan gratas. **Rikako** le había sido presentada a **Taku** por **Yutaka Matsuno**, el empollón de la clase y el mejor amigo del protagonista; sin embargo, **Yukata** está a su vez enamorado de **Rikako** (otra vez el tan cacareado triángulo amoroso); recordar esto dejará traumatizado y confuso a **Taku**, pero no obstante logrará superarlo.

Con *Umi ga Kikoeru*, la autora ha esbozado un fiel retrato de la juventud japonesa de hoy en día, a través de unos protagonistas ideales pero no perfectos –tanto **Taku** como **Rikako** son apuestos y alumnos aplicados, pero también tienen sus defectos: **Taku** tiene poca fe en sí mismo y **Rikako** resulta a veces un tanto caprichosa– en un momento crucial de sus vidas en el que están efectuando el paso de adolescentes a adultos, y asimismo en un momento crucial de la historia de la sociedad japonesa, en la cual el papel de la mujer está cada vez menos relegado al del hombre y obtienen cada vez mayor emancipación (si bien con notable retraso por comparación a la sociedad occidental); esta preocupación por el papel de la mujer en el Japón actual está presente en otras obras escritas por **Himuro**. Podemos hallar similitudes entre *Umi ga Kikoeru* y la película que sirvió de cierre a la saga de *Kimagure Orange Road* (**Johnny y sus amigos**): *Ano hi ni Kaeritai* (**Quiero volver a ese día**). En efecto, esta última cinta, que abandona el tono desenfadado de la serie original, adopta un espíritu serio y ternurista, a la par que muestra el ingreso de **Kyosuke** (**Johnny**) y sus ex-compañeros de instituto en la universidad. Acaso no resulte ninguna coincidencia esta similitud argumental entre *Ano hi ni Kaeritai* y *Umi ga Kikoeru*, ya que el director de ambas películas es el mismo, **Tomoi Mochizuki**, quien además había firmado la puesta en escena de *Maison Ikkoku Last Movie*, donde la pareja protagonista del manga de **Rumiko Takahashi** contrae matrimonio.

Rikako y Taku (Ilustración de Katsuya Kondo

Umi ga Kikoeru constituye, en suma, un canto a la amistad, a la maduración del propio ser y a la integración de la mujer en la sociedad contemporánea. A pesar de contener ingredientes típicamente autóctonos y por tanto no fáciles de comprender para los no japoneses, mayor importancia cobran los ingredientes que la harían ser apreciada también por el público occidental: la evocación de los sentimientos humanos a que acabamos de referirnos y los exquisitos diseños y animación –**Kondo** y su equipo no han escatimado esfuerzos para hacer cobrar vida a las ilustraciones del primero– del film. Por todo ello, confiamos en que **Manga Video** no dude en presentarnos algún día esta obra en su catálogo. Tan sólo es cuestión de sensibilidad, ganas de hacer bien las cosas y buen gusto.

SLAM DUNK: UN ENCESTE EN EL MANGA

En el nº **47**, cuando pasábamos revista a los principales manga sobre deportes de pelota, señalábamos la escasa repercusión que había tenido el baloncesto hasta tiempos recientes, con excepción de alguna serie como *Dash! Kappei* (**Chicho Terremoto**), creado como manga por **Noboru Rokuta** y que no necesita presentación entre nuestros lectores, merced a su versión en anime a cargo de la **Tatsunoko** y que Antena-3 ya ha repuesto varias veces, si bien presentaba este deporte bajo una perspectiva caricaturesca.

Hemos dicho **hasta tiempos recientes**, ya que gracias a la aparición de *Slam Dunk*, uno de los actuales superéxitos de nuestro viejo conocido *Shonen Jump*, los manga de género deportivo ya pueden jactarse de poseer su serie **vedette** sobre el básquet.

En efecto, desde su aparición en 1990 en las páginas del célebre semanario, *Slam Dunk* ha ido conociendo una carrera cada vez más ascendente, y no únicamente gracias a que el básquet está cosechando cada vez más popularidad en el Japón, sino también y especialmente al talento de su autor, **Takehiko Inoue**. Éste, nacido en 1967, logró su salto a la profesionalidad, al igual que tantos otros autores de manga, mediante uno de los concursos que las editoriales organizan anualmente con objeto de detectar **futuros talentos**: es así como **Inoue** ganó en 1988 **el premio Tezuka**, convocado cada año por la **editorial Sueisha**, con su primera obra *Kaede Purple*. Seguiría en 1989 su primera serie importante, *Chameleon Jail*, asimismo aparecida en el propio *Jump*; de ahí a la creación de *Shonen Jump* no había, pues, más que un paso, y como se suele decir en estos casos, el resto es historia.

Slam Dunk (el título se refiere a un término utilizado en el baloncesto para definir un enceste perfecto; **to dunk** significa en inglés meter o introducir, en este caso la pelota en el aro) tiene como protagonista a **Hanamichi Sakuragi**, un tímido e ingenuo estudiante de secundaria, de 15 años, que va al **instituto Shohaku**. Tras ser humillado por sus compañeros porque **Hanamichi** pretendía inscribirse en **el club de baloncesto del instituto** y éstos aseguran que nuestro héroe no posee las condiciones para ello, éste prefiere dejar correr dicho deporte... hasta su repentino encuentro con la bonita **Haruko Akagi**, quien le pregunta si él juega al baloncesto. Aunque chocado inicialmente por la pregunta, **Hanamichi** asegura que sí, lo cual le servirá de empuje definitivo para adentrarse en la práctica del básquet, para así ganarse el corazón de **Haruko**.

Ahí no terminan las cosas, ya que al inscribirse en **el club de baloncesto, Hanamichi** descubrirá con sorpresa que **el entrenador del club** no es otro que el hermano mayor de **Haruko, Takenori**.

A partir de entonces, **Hanamichi** deberá enfrentarse constantemente a la rudeza de los entrenamientos y el continuo desafío que supondrá mejorar cada vez más y más en el deporte que ha escogido (qué repetitivo resulta el decir esto cada vez que hablo de un manga deportivo, ¿verdad?), siempre bajo el ansioso y entusiasta apoyo de **Haruko**. Una vez más, vuelve a entrar en escena **el triángulo romántico** con la figura de **Rukawa**, compañero de estudios de **Hanamichi** quien también está enamorado de **Haruko**.

A lo largo de la carrera baloncestística de **Hanamichi** seguirán participaciones en campeonatos nacionales e internacionales, triunfos, derrotas... todo ello en la etapa de la vida de nuestro protagonista en la cual éste está haciendo precisamente el paso hacia la madurez, por lo que paralelamente a su crecimiento como deportista, podemos presenciar su crecimiento como ser humano.

El dibujo de **Inoue**, realista y detallado, con un frecuente uso de tramas, pese a no constituir innovación alguna en los manga de género deportivo, sí hace un uso eficaz de los encuadres y las poses de los jugadores en los momentos clave de cada partido, concediendo así las dosis de suspense necesarias para este tipo de escenas.

Slam Dunk continua hoy día con éxito su andadura, habiendo sido recopilado en más de una docena de tomos con las hazañas deportivas del pelirrojo **Hanamichi**. Claro está que los lectores sólo han podido descubrir que **Hanamichi** es pelirrojo, dado que el manga es inevitablemente en blanco y negro, a través de sus portadas o, más recientemente, a través de su adaptación como serie de anime.

Dicha serie, producida por la (aquí añadid el adjetivo que más sea de vuestro agrado: **veterana, infatigable, inefable**, etc.) **Toei**, está siendo emitida los sábados a las 7,30 de la tarde por la cadena **TV Asahi**, y parece ser que va a durar para rato, dada la continua buena acogida del manga en que está basada en particular, y del deporte del básquet entre los jóvenes japoneses en general. La emisión se inició el pasado 16 de octubre, y se ha clasificado instantáneamente entre las diez series de anime de mayor audiencia entre los televidentes nipones.

La versión animada respeta fielmente el grafismo del manga original e incluso llega a superarlo; dado el aprecio que han tenido en nuestro país los anime de género deportivo, no sería de extrañar que la viéramos pronto en nuestras pantallas, aunque en tal caso no faltarían las voces que se levantasen en contra de la serie, como lo hicieron en su día con *Oliver y Benji*; máxime si tenemos en cuenta que los protagonistas de *Slam Dunk* son de una edad superior a los de aquella serie, y por lo tanto las dosis de violencia incluso son aquí superiores.

Huelga decir que el impacto causado por *Slam Dunk*, como sucedió anteriormente con otros manga dedicados a otros deportes, ha movido a numerosos jóvenes japoneses a practicar el baloncesto; pese a que se trata de una **movida** algo tardía, por comparación a los demás deportes, acaso ello se deba a que los japoneses no alcanzan con frecuencia la estatura exigida para practicarlo (el propio **Hanamichi** cuenta con 1,88 m. de estatura, lo cual no resultaría nada espectacular entre los baloncestistas occidentales, pero que en el Japón resulta más que aceptable), aunque finalmente ha quedado demostrado que para practicar cualquier deporte, no es necesario sobresalir físicamente si se posee suficiente entusiasmo. Esa es la lección que *Slam Dunk* y los manga de su mismo género pretenden dar.

Hanamichi

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

JIRO KUWATA: EL PIONERO DE LOS CYBORGS

Los androides, cyborgs y seres mitad hombre/mitad robot en general han sido, hasta nuestros días, uno de los temas predilectos del manga y el anime pertenecientes al género fantástico. por todo ello, no hemos de olvidar que **Alita**, **Buaku** (el de *Appleseed*), las gemelas **Annapuma** y **Unipuma** y demás tienen su antecedente en **8 Man**, el decano de los manga sobre **cyborgs**, creado por **Jiro Kuwata** en 1963.

No era ésta, sin embargo, la única creación importante de este autor, uno de los máximos especialistas en manga fantástico y de superhéroes de todos los tiempos. nacido en Osaka el 17 de abril de 1935, cuando contaba con tan sólo 13 años publicó su primera historieta, una historia de ciencia-ficción con fuertes influencias de **Osamu Tezuka**. A los 15 años publica otra más, titulada *Daihikyo* (**El gran planeta inexplorado**) en una revista llamada *Tanteio*. A partir de entonces, se convertirá en autor profesional e irá suministrando diversas series para el entonces en plena expansión mercado les las publicaciones de manga. Su primer gran éxito le llega en 1957 con la creación de **Maboroshi Tantei**, un manga de tema policíaco, para la revista *Shonen Gaho*. Mayor éxito cosecharía en 1958 con *Gekko Kamen* (**Máscara Claro de Luna**), publicado en las páginas de *Shonen Club* con guiones de **Yasunori Kawauchi**.

Gekko Kamen era un claro ejemplo de superhéroe **a la japonesa**. Su **alter ego** era **Juro Iwain** un investigador privado que se convertía de noche en el enmascarado **Gekko Kamen**, ataviado con un uniforme blanco y cabalgando sobre una moto de igual color. En su lucha contra el mal le acompañaba el joven **Gorohachi**. Este cruce nipón del **Motorista Fantasma** y el **Caballero Luna** conoció una adaptación televisiva en imagen real al año siguiente de su creación, apareciendo simultáneamente a la misma una versión de sus hazañas en tira de prensa (un caso raro de tira diaria japonesa de aventuras, ya que la casi totalidad de las **daily scrips** niponas son de carácter humorístico). Aunque **Gekko Kamen** concluiría su andadura en 1961 sería recordado entrañablemente en años sucesivos merced a la recopilación de su saga en siete tomos y a la serie de anime que se le dedicó en 1972, *Seigi o Asuro Mono Gekko Kamen* (**El amante de la justicia Gekko Kamen**), producida por **Knack** y de 39 episodios de duración.

Por fin, en 1963, aparecería el manga que le consagraría definitivamente, **8 Man**. Su protagonista, el detective **Rachiro Azuma**, en el curso de una persecución contra el criminal y jefe de banda **Mudake**, es asesinado por éste. Un científico, el **Dr. Tani**, se encargará de reconstruir el cuerpo de nuestro héroe y convertirlo en **8 Man**; con esta nueva existencia, reanudará la caza y captura de su agresor, así como su labor como combatiente del crimen. Tan sólo el jefe de policía **Tanaka** conocerá su verdadera identidad. Los guiones de *8 Man* eran obra de **Kazumasa Hirai**.

Resulta particularmente interesante examinar el desarrollo del personaje, ya que éste estaba teniendo lugar en la misma época en que, al otro lado del Pacífico, **Stan Lee** y sus revitalizados superhéroes estaban causando estragos en el campo del **comic book USA**. Como sus colegas yanquis, **8 Man** estaba dotado de una nada despreciable variedad de superpoderes: posibilidad de mudar de aspecto merced a su piel artificial (**una de sus artimañas habituales era transformarse en la novia del villano de turno**), supervelocidad, un pequeño reactor atómico acoplado a su espalda, etc. Asimismo, no menos despreciable era la galería de supervillanos y amenazas que había de afrontar: sabios locos, extraterrestres, el robot gigantesco **005**, el cerebro electrónico con voluntad propia **Saiba**, etc., destacando por encima de todos ellos la organización internacional de espionaje **Mariposa Negra**.



8 Man



Autocaricatura de Jiro Kuwata

Lo que acercaba a **8 Man** aun más a sus equivalentes **marvelianos** contemporáneos era el hecho de que, al igual que aquellos, poseía sentimientos y problemas de personalidad, pese a tratarse de un androide; ese lado humano le hizo ganarse el afecto de los lectores de manga hasta el cese de sus aventuras en 1966. Publicado por **Kodansha** en su semanario *Shonen Magazine*, dicha editorial lo recopilaría después en cinco tomos, aún reeditados hoy en día.

8 Man sería, el mismo año en que fue creado, uno de los primeros mangas llevados al anime mediante una serie de 56 episodios en blanco y negro producida por **TCJ Animation Center**. En 1965 sería asimismo distribuida en USA, aunque ligeramente rebautizada como *8th Man*, con lo que el **eight** (**ocho**) de su nombre original pasaba a ser **eigth** (**octavo**); en resumen, que el número cardinal de su nombre se transformó en ordinal. como había sucedido con otras series de anime que llegaron al mercado USA, algunos nombres de personajes de ésta fueron modificados en la versión inglesa: así, **Rachiro Azuma** pasaba a llamarse **Peter Brady**, mientras que el **Dr. Tani** se convertía en **Profesor Genius**.

Coincidiendo con una oleada de **revivals** de personajes clásicos del anime, recientemente *8 Man* ha sido resucitado en forma de una colección de cuatro **OAVs** de una media hora de duración cada uno, lanzados entre agosto y octubre el pasado año, como ya apunté en un número de *DBZ* hace poco.

Tituladas *Eight Man After*, estas nuevas aventuras del androide tienen lugar en la actualidad, más de un cuarto de siglo después de su creación. La animación ha sido producida por la compañía **ACT**, contando con **Kenichi Okan** como diseñador de personajes (quien ya colaboró en *Dirty Pair*) y con **Miroshi Obekuni** como **mecha designer** (el cual ha trabajado en *Silent Möbius* y los **OAVs** de *Bastard!!*).

Kuwata, por su parte, lanzaría otros mangas de ciencia-ficción a lo largo de los años 60, tales como *Android Pini* –otra serie sobre androides–, *Choken Leap*, *Time Tunnel*, etc. pero ninguna de ellas alcanzaría la importancia de *8 Man*, quien se vería así convertido en el manga pionero de androides y cyborgs, inspirando de inmediato creaciones como *Cyborg 009*, de **Shotaro Ishimori** o *Big X*, de **Osamu Tezuka**, hasta llegar a las sofisticadas series **cyberpunk** de nuestros tiempos. Como dijimos al principio, todos esos seres metálicos con cerebro humano deben su proliferación y popularización a **Jiro Kuwata** con su *8 Man*; pese a que dicho autor se halla retirado en la actualidad, sus contribuciones al manga fantástico permanecen como fuente de inspiración para las generaciones venideras de mangakas.

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

CRAYON SHIN-CHAN: EL TERROR EN CASA

Como ha sucedido con la narrativa gráfica del resto del mundo, el Japón también cuenta con numerosos comics protagonizados por niños o niñas más o menos traviesos. Contando con *Fuku-chan* (**DB nº 98**) como el ilustre decano de las **kid-strips** niponas, dicho género ha continuado desarrollándose hasta nuestros días gracias a creaciones tan logradas como la inmensamente exitosa *Chibi Maruko-chan*, obra de **Homoko Sakura**, la cual he mencionado repetidas veces en esta **sección** como el equivalente japonés de **Mafalda**, y de la cual espero encargarme a fondo en un próximo **Manga Manía**.

Compitiendo con **Maruko** en el podio actual de los **enfants terribles** del manga, nos encontramos con el anárquico y desmadrado *Crayon Shin-chan*, una creación de **Yoshihito Usui**.

Publicado a partir de 1990 por la **editorial Futabasha** en su semanario *Manga Action*, *Crayon Shin-chan* ha mantenido en vilo desde entonces al público lector de manga, convirtiéndose la recopilación de volúmenes de sus episodios en **best-sellers** del mercado.

El autor de *Crayon Shin-chan* es un caso de mangaka que se ha dedicado a esta profesión tras haber trabajado en diversos oficios. Actualmente cuenta con 36 años, habiendo debutado como dibujante poco antes de cumplir los 30, y confiesa que sus principales fuentes de inspiración para su manga son su propia infancia y las dos hijas que tiene.

El protagonista de la serie se llama en realidad **Shinnosuke**, pero para sus amigos y familiares se hace llamar **Shin-chan**. Con cinco años de edad, sus **hazañas**, que acostumbran a desarrollarse en entregas de tres páginas, ya presagian lo que será capaz de llevar a cabo este **angelito** cuanto tenga unos cuantos años más.

Los principales personajes secundarios del manga son el padre y la madre de **Shin-chan**, un típico matrimonio joven japonés; otro miembro a destacar de al familia es **Shiro**, el perro de **Shin-chan**, casi tan grotesco como su amo.

En realidad, **Shin-chan** no posee malas intenciones, pero su insaciable curiosidad y su tendencia a interpretar las actitudes de los mayores a su manera lo convierten en una fuente inagotable de líos; dejar cualquier aparato de uso corriente como el control remoto de la tele o la segadora de césped a su alcance es ya una declaración de guerra. No obstante, como suele suceder en los comics protagonizados por niños terribles, queda la duda sobre si el verdadero culpable es la propia naturaleza traviesa del niño o bien la falta de comprensión de los propios padres, incapaces de penetrar en el mundo de su retoño.

Acompañando a los desopilantes guiones, *Crayon Shin-chan* se ve respaldado por un estilo de dibujo muy particular, bastante suelto pero efectivo. El protagonista posee un diseño tan grotesco como sus travesuras: una gran cabeza que casi recuerda la forma de una habichuela, dos enormes puntos para los ojos, un par de gruesas cejas, nada de nariz y un cuerpo no mayor que su cabeza; los personajes adultos están dibujados de una manera más proporcionada, aunque también caricaturesca, y en cuanto a los fondos, o bien están diseñados lo más esquemáticamente posible o bien sencillamente no existen. El estilo **naïf** de **Usui** ha contribuido de este modo en buena parte al éxito de este manga. la versión anime de *Crayon Shin-chan*, producida por la **Toei**, debutó en abril de 1992 y continúa hoy en día en antena, manteniéndose en los primeros puestos de los programas televisivos de mayor audiencia del Japón, no ya tan sólo de la animación, sino en general, tomando así el relevo de **Chibi Maruko-chan**, la cual había alcanzado cotas de audiencia similares antes de cancelarse su serie. Asimismo, en julio de 1993 se estrenó una película de largometraje de **Crayon Shin-chan**, también obra de la **Toei**.

Aunque el aspecto notablemente autóctono de los episodios de *Crayon Shin-chan* hacen del mismo, en apariencia, un manga con pocas posibilidades de ser exportado fuera del Japón, lo cierto es que siendo los niños gamberros un tema universalmente aceptado, ello ya le ha hecho ganar numerosos adeptos a nuestro **Bart Simpson nipón** más allá de sus fronteras.

En USA, sin ir más lejos, *Crayon Shin-chan* se ha introducido de una manera particular: a través de una emisora televisiva de Hawaii, la cual está programando su serie en versión original con subtítulos en inglés. Ello no representa nada fuera de lo común, ya que Hawaii cuenta con una comunidad japonesa muy importante, y por eso allí son frecuentes las emisiones televisivas en japonés. De hecho, fue una buena parte gracias a las cadenas televisivas hawaianas el que se iniciase en USA el movimiento de fans del anime, a partir de mediados de los 70, ya que por aquellos tiempos las emisoras del archipiélago daban series de anime en versión original subtitulada, y pronto hubo un tráfico de cintas de vídeo que copiaban esas series, circulando entre los fans del resto del país. Sin duda, actualmente muchos **animéfilos estadounidenses** estarán solicitando a sus colegas hawaianos que les graben cintas de **Crayon Shin-chan**.

Aunque **Usui** está satisfecho de la popularidad que ha alcanzado su personaje entre los niños japoneses –y los que no son tan niños–, de todos modos espera que éstos no se pongan a imitar en exceso la conducta de **Shin-chan** aunque lo cierto es que las tropelías de **Shin-chan** resultan mucho menos nocivas que tantos comics repletos de violencia gratuita y frecuentemente sin sentido. Por todo ello, cabe esperar que, tras su penetración inicial a través de las ondas hawaianas, **Shin-chan** logre penetrar pronto en el mercado occidental. Sin duda,una vez que hubiese logrado introducirse en nuestras pantallas, volverían a levantarse voces en contra de la conducta de **Shin-chan**... pese a que no han habido protestas en contra del similar y ya citado **Bart Simpson**. Lo cual no sería sino un ejemplo más de cómo la series japonesas suelen ser criticadas más por su origen que por su auténtico contenido. Pero ése es otro tema que dejamos en el tintero para más adelante.

キップがないですって!? バカーーッ
くつはどーしたのくつは…
出口

Shi-Chan con su madre...



y con su padre y el jefe de éste (derecha).

AKEMI TAKADA: EL TOQUE FEMENINO

En anteriores ocasiones hemos hablado de algunos de los nombres más destacables en un terreno que cada vez está cobrando una importancia más vital en la animación japonesa: el diseñador de personajes. Así, por esta **Sección** ya han desfilado **Haruiko Mikimoto, Yasuhiko Yoshikazu, Kenichi Sonoda**... aunque faltaba todavía hablar de alguien que ha sabido aportar un **toque femenino** a todos los diseños de varios de los anime de mayor éxito: como muchos ya habréis adivinado, se trata de **Akemi Takada.**

Nacida el 31 de marzo de 1952, su debut en la animación se produjo en 1977 al entrar a colaborar para la productora **Tatsunoko**. La primera serie en que intervino tenía como tema el béisbol: *Ippatsu Kantakun* (**Kantakun el bateador**). Aunque ésta poseía un diseño de personajes caricaturesco, más bien tirando a **Super Deformed**, en 1978 **Takada** encuentra su primera ocasión de tratar con personajes de diseño realista al intervenir en la segunda parte de *Gatchaman* (**Comando G**). Seguidamente continuará tomando parte en otras creaciones de la **Tatsunoko**, incluyendo la serie fantástico-humorística *Tondemo Senshi Mutenking* (**El sorprendente guerrero Mutenking**), de 1980, o el largometraje *Kaiten Daisenso: Ai no Nisem Miles* (**Gran Batalla marina: 2.000 millas de amor**), versión revisitada y futurista de la obra de **Julio Verne**, aparecida en 1981. Ese último año es precisamente cuando **Takada** abandona la **Tatsunoko** y colabora como free-lance para diversas productoras de animación. Inmediatamente aparecerá el primero de los grandes éxitos de su nueva etapa al realizar para la compañía **Kitty Film** los diseños de personajes de *Urusei Yatsura* (*Lamu*), logrando plasmar dignamente a la pantalla los personajes del manga original de **Rumiko Takahashi**.

También en 1981 iniciará su contacto con el **Studio Pierrot** al encargarse de los diseños de *Maitchingu Machiko Sensei* (**Qué vergüenza, profesora Machiko**), una serie que tiene el curioso mérito de ser el primer anime erótico ¡para niños!, tratando de una maestra de escuela frecuentemente dada a efectuar strip-teases ante su alumnos.

Será en 1983 cuando creará, también para **Studio Pierrot**, uno de sus mayores logros: *Magical Angel Creamy Mami* (**El broche encantado**) Las hazañas de **Creamy** y su pandilla se volvieron así una de las series sobre **magical girls** más célebres, merced a los cuidados diseños de **Takada**, quien asimismo intervendría en los tres **OVAs** que se le dedicarían a **Creamy** en 1984-6, tras concluir la serie original.

El haber dejado de estar fija en la **Tatsunoko** para independizarse no le impedirá a **Takada** volver a colaborar esporádicamente para la productora donde había hecho sus pinitos, lo cual tiene lugar en 1985 al encargarse de los diseños de *Hono no Alpen Rose* (**Rosa alpina de fuego**). Esta serie, basada en un manga de **Michiy Ayashi**, sitúa su acción durante la II Guerra Mundial, estando protagonizada por una chica, **Jeudi**, quien pierde a su familia en el curso de un accidente de avión. **Jeudi**, única superviviente del accidente, es adoptada por un muchacho suizo, **Lundi**; un tiempo después, **Jeudi**, que perdió la memoria a causa del accidente, desea ir tras la pista de sus desaparecidos progenitores, acompañándole **Lundi** en su búsqueda. **Takada** contribuiría a hacer de ésta una de las más cuidadas adaptaciones de un shojo manga; ciertamente resultaría interesante repescar la serie para nuestras pantallas; aunque no se ha emitido en España, *Hono no Alpen Rose* si lo fue en Francia e Italia, aunque en este último país se censuraron todas las escenas donde aparecían soldados nazis (sin comentarios).

高田明美

Akemi Takada vista por ella misma



Portada del volumen de ilustraciones **Triangle Labyrinth**

En 1986 volvería a entrar en contacto con el universo de **Takahashi** al tomar parte en *Maison Ikkoku* (**Juliette je t'aime**); de nuevo volvería a manejar de mano maestra los personajes de nuestra querida **Rumiko**. Aunque paralelamente contribuiría además a lagunas películas y **OVAs** de *Lamú*, resulta curioso el que no se le hubiese encargado a **Takada** los diseños de *Ranma 1/2*, dada su notable anterior labor en las adaptaciones de los otros dos manga de la misma autora.

En 1987, **Takada** vuelve a dar en el blanco al diseñar los personajes, de nuevo para **Studio Pierrot**, de *Kimagure Orange Road* (**Johnny y sus amigos**). Poco hay que añadir de esta serie que no sepamos ya (y si no, repasad los nos. 28 y 46 de DB) ni del impacto que ha causado entre nosotros, aparte de que recientemente se haya editado por fin en España el manga en que está basada (si bien a cargo de la competencia) y de que haya motivado la creación de un club de fans de **K.O.R.** (el cual posee columna propia en el fanzine valenciano *Mangazone*).

En 1987 interviene en el **OAV** *Twilight Q: no Musubime Reflection* (**Crepúsculo Q: la reflexión del nudo del tiempo**), historia fantástico-romántica sobre dos amigas que descubren abandonada sobre la playa, una cámara fotográfica capaz de producir fotos de cosas que sucederán en el futuro. En 1988 colabora en el recién fundado **Studio Headgear**, el cual lanza, en co-producción con **Bandai**, los primeros **OAVs** de *Patlabor*, otro de los grandes éxitos en la carrera de **Takada**. Una de las más recientes realizaciones en la que ha colaborado es *Licca*, un **OAV** que relata una versión futurista de *Alicia en el País de las Maravillas*.

Además de su labor como diseñadora de personajes, **Takada** ha colaborado en el campo de la ilustración para libros y revistas. Como homenaje a su talento ilustrativo, han aparecido algunos libros de arte consistentes en portafolios de sus dibujos, tales como el *Orange Road Illustration Triangle Labyrinth*, dedicado íntegramente a ilustraciones relacionadas con dicha serie, o el más reciente *Akemi Takada Anniversary*, consistente en dibujos procedentes de varias de las series en que ha intervenido.

Su marido, **Kazumari Ito**, trabaja como guionista, habiendo intervenido en *Patlabor*, *Maison Ikkoku* y *Creamy Mami*, entre otras.

Ésta es, a grandes rasgos, la carrera de **Akemi Takada**. A pesar de la gran aclamación obtenida por los nombres citados al principio, el que ella haya logrado también figurar entre los grandes diseñadores de personajes de la animación japonesa ha proporcionado una delicadeza y un calor que han realzado el ya de por sí variopinto panorama del anime.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

TODO LO QUE NECESITAS ES TENCHI

Si hay un **OAV** que, en tiempos recientes, haya causado un culto y un fanatismo realmente fuera de lo común, éste es *Tenchimuyo!*, título que posee una traducción un tanto compleja, ya que podría traducirse por **no necesitamos a Tenchi**, ya que ese es el nombre de su protagonista, pero resulta que dicho título tiene un doble sentido, ya que también puede traducirse por **no necesitamos el Cielo o la Tierra.**

Dejando aparte los juegos de palabras, el argumento da comienzo cuando **Tenchi** está pasando sus vacaciones de verano en el santuario **Masaki**, donde su abuelo se encarga de cuidar este último. El abuelo solía contarle a **Tenchi** cuando éste era muy pequeño una leyenda en torno a un demonio caído del cielo hacía mucho tiempo. Éste causaba pánico y destrucción entre la gente hasta que fue matado por un samurai con una espada mágica; el cuerpo del demonio fue encerrado en una cueva subterránea, localizada precisamente debajo del propio santuario.

Movido por la curiosidad, **Tenchi** decide descubrir si tal leyenda es verdad por lo que se dirige a la misteriosa cueva, hallando la citada espada clavada en una roca. Tras lograr extraer la espada, aunque está bastante gastada, logra levantar con ayuda de la misma un pedrusco que ocultaba un pasadizo secreto que conduce a un estanque en el cual se halla cierto cuerpo. El cuerpo se despierta y agarra a **Tenchi** con su mano; nuestro héroe, creyendo que se trata del demonio de la leyenda, huye de allí a toda prisa, aunque conservando la espada de su **aventura**.

Terminadas las vacaciones y de regreso a la escuela, **Tenchi** descubrirá allí una noche a una misteriosa chica de cabello azulado: el **demonio** que **Tenchi** había descubierto en la cueva. **Ryoko**, que así se llama, le revela que había estado encerrada durante 700 años; lo que ahora desea es sencillamente desencadenar su furia como venganza por su largo cautiverio. Tras causar **Ryoko** varios destrozos en la escuela, **Tenchi** se larga hacia su casa, pero de nuevo reaparecerá su **adorable** compañera en su propia habitación. A partir de entonces, **Ryoko** le hará vivir a **Tenchi** una serie de alucinantes aventuras en compañía de ella misma y de otros personajes. Entre ellos se encuentra la princesa del planeta **Jurai**, **Aeka**, la cual ha descendido a la Tierra porque cree que **Tenchi** es en realidad su propio hermano **Yoshio**, desaparecido hace largo tiempo; va acompañada de **Sasami**, su traviesa hermana menor, y de **Azaka** y **Kamidake**, un par de cilindros de madera que en realidad son los guardianes de las dos princesas. La propia **Ryoko** es una pirata del espacio cuyo principal interés en **Tenchi** reside en la propia espada que él posee, ya que las joyas incrustadas en el mango de la misma están dotadas de varios poderes especiales, incluído el de invocar al **Ryo-oh-ki**, un ser que parece un cruce entre un gato y un conejo, el cual nace de los huevos y tiene la particularidad de volverse gigante y servir de nave espacial a **Ryoko**. El principal villano de la historia es **Kagato**, otro pirata espacial que también está interesado en arrebatar la espada de **Tenchi**.

Tenchimuyo! se compone de seis cintas de 30 minutos cada una, aparecidas entre septiembre de 1992 y marzo de 1993. Con animación a cargo del estudio **AIC**, los **OAVs** han sido producidos y distribuidos por **Pioneer LDC**; la misma **Pioneer** se ha encargado, al haberse afincado en los mercados de USA y Gran Bretaña, de la edición de los mismos en dichos países. En marzo de 1994 apareció la primera de una nueva serie de cintas.

De izquierda a derecha: Aeka, Tenichiy Ryoko. En primer plano: Sasami y el Ryo-Oh-Ki.

El nombre principal encargado de dar a luz las hazañas de **Tenchi** es **Hiroki Hayashi**. Nacido en 1962, asegura que su principal influencia durante sus años mozos que le movió a sentir su vocación artística fueron los **cartoons** de *Tom y jerry*; otra de sus primeras influencias, por lo que respecta a la animación autóctona, fue la serie del acorazado **Yamato**, de **Reiji Matsumoto**. Tras acabar sus estudios, deseoso de ganarse la vida en el terreno artístico, se enroló en una escuela de diseño, pero al resultarle esta rama gráfica un tanto monótona y poco convincente, decide pasarse al campo de la animación, debutando en el ya citado **AIC** como intercalador (como hemos indicado otras veces, es el dibujante que realiza los movimientos de **relleno** entre los dibujos clave hechos por el animador). Tras graduarse como animador e intervenir en series como *Mobile Suit Gundam Z, Thundercats* (esta última para la productora norteamericana **Rankin-Bass** y también emitida por Antena 3), en 1987 hace su debut como director al encargarse de *Gall Force 2*, tras la cual dirigirá los dos **OAVs** de *Sol Bianca*, así como un par de cintas de *Bubblegum Crisis*. Como sucede con todo creador de talento, sin embargo, éste no se siente satisfecho del todo hasta poder lanzar su propia creación, siendo ese naturalmente el caso de **Hayashi**. Tras elaborar el proyecto de *Tenchimuyo!* y presentarlo al **Studio Artmic** (responsable de *Bubblegum Crisis*), éste lo rechazó, por lo que **Hayashi** volvió a ofrecerlo a **Pioneer**, esta vez con mayor suerte.

Existe una versión en manga de *Tenchimuyo!*, publicada por la editorial **Kadokawa** en su revista *Comic Dragon*, si bien el propio **Hayashi** no ha intervenido en la misma. Hay además varios compact-discs basados o inspirados en la banda sonora de la serie, y **Hayashi** posee el proyecto de un video-juego basado en la misma.

¿Cuáles son las causas de que *Tenchimuyo!* haya destacado por encima de la mayoría del actual aluvión de **OAVs**? Sin duda, aparte de un diseño y una animación cuidados, la hábil mezcla de fantasía y comedia –**Hayashi** se ha declarado un gran fanático de las comedias cinematográficas USA– y el ya bastante manido, pero siempre eficaz, tema del chico que es liado por la chica procedente de otro planeta o dimensión ya visto en *Lamú, Video Girl AI* o *Aa! Megamisana*, entre otros.

La **tenchimanía**, como ya hemos señalado, ya se ha extendido a USA y este verano lo habrá hecho asimismo en Gran Bretaña. Aquí podríamos añadir la coletilla de **esperemos que Manga Video lo saque pronto en España**, aunque si **Pioneer** ha constituído en el mercado británico uno de los varios sellos que, liderados por **Manga Video**, se reparten allí el mercado de las cintas de animación japonesa, ¿no resultaría saludable el que también en España otros sellos se lanzasen al mercado del anime, aparte del **Manga Video**? Volveremos sobre ese tema...

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

EL ANIME EN LA PANTALLA GRANDE (I)

Además de las series de televisión y, en tiempos más recientes, los vídeos, otro de los canales que ha servido para la difusión de la animación japonesa en España, pero del que apenas se ha hablado en los diversos textos dedicados a analizar los orígenes del boom del anime en nuestro país, son los largometrajes para cine. Es de notar cómo en la traducción española del libro inglés Anime: *A Beginner's Guide*, de **Helen McCarthy**, a cargo de *El Beso*, y dentro del capítulo Anime en España, escrito ex profeso para ésta edición, no se menciona para nada el papel que jugaron **los anime para pantalla grande** difundidos entre nosotros. Y sin embargo, dicho papel también merece ser recordado en estas líneas.

Del mismo modo que nuestro compañero **Sergio Herrera** pasó revista, en algunos de los primeros números de nuestra colección hermana *Los Caballeros del Zodíaco*, a las series de animación japonesas emitidas a través de las diferentes cadenas españolas, la presente **Manga Manía** y la siguiente están dedicadas a las películas de animación japonesas que han desfilado lo largo de los años por los cines españoles.

En el **nº 16 de DB**, cuando hablábamos de la veterana **productora Toei**, mencionábamos cómo sus primeros largometrajes, tras ser presentados y galardonados en festivales de cine de todo el mundo, lograron saltar fronteras y ser distribuídos comercialmente fuera del Japón.

Es así como esas películas, basadas preferentemente en leyendas orientales, tales como *Hakujaden* (**La serpiente blanca encantadora** o **Panda y la serpiente mágica**, **Saiyu-ki** (*Alakazam el grande*) o *Shonen Sarutobi Sasuke* (**El pequeño samurai**) llegaron a proyectarse en diversos países europeos y americanos aunque todavía no en España, a principios de los 60, si bien no llegaron a obtener una acogida tan cálida como en su país de origen.

De hecho, una curiosa primera experiencia con la animación japonesa en España es relatada en el libro **Experiencias sobre la 1ª exhibición internacional de cine infantil** (**Festival de Cine de San Sebastián, 1961**) donde se analizan las reacciones del público infantil ante varias proyecciones de cintas de diversos países, tanto de animación como de imagen real, entre los cuales se hallaba la ya citada *Hakujaden*.

Según el comentario a su proyección, **Aún cuando no llegara a entusiasmar, esta película fue en general del agrado de los asistentes. hay que tener en cuenta que se trata de un filme exótico, pues tanto los carácteres como los dibujos son japonéses, y ello contribuyó a crear en ocasiones cierto confusionismo en sus mentes.** ¡Poco iban a imaginar estos niños de entonces que lo que les había sido presentado como un **plato exótico** se iba a convertir, tres décadas después, en el **fast food** televisivo nuestro de cada día!

Fue seguramente la no muy cálida acogida que el público occidental concedió a los primeros largometrajes de la **Toei** lo que condujo a ésta a **occidentalizar** sus siguientes producciones, con objeto de hacerlas más explotables.

Es así como en 1963 produce su primera película de ambiente no oriental, *Wan Wan Chushingura* (literalmente, **los fieles perros servidores**). Dirigida por **Daisaku Shirakawa** y contando con la colaboración de cierto debutante llamado **Hayao Miyazaki**, la cinta contaba la historia de un cachorro cuya madre es asesinada por un tigre y el ayudante de éste, un zorro; con ayuda de unos congéneres, el joven perro vengará la muerte de su madre. Rebautizada como **Rock**, el valiente, constituiría la primera película de animación japonesa estrenada comercialmente en España, más exactamente en diciembre de 1965. A partir de entonces, la **Toei** seguiría lanzando más producciones, basadas preferiblemente en temas de la literatura occidental. Sin duda, el mayor éxito internacional de la **Toei**, ya citado en nuestro **nº 16**, fue la versión de *Nagagutsu o Haita Neko* (*El gato con botas*), premiado en **el Festival de Cine Infantil de Gijón** y que llegó a motivar un par de secuelas con el mismo protagonista. El camino para la difusión de la animación japonesa en nuestras pantallas quedaba ya definitivamente abierto.

Otras producciones de la **Toei** estrenadas en nuestro país a lo largo de los 70 incluyen *Dobutsu Takarajima* (**La isla del tesoro**), versión de la obra de **Stevenson** con protagonistas animales y en la cual colaboró de nuevo **Miyazaki**; *Shonen Jack to Mahotsukai* (**Jack y la bruja**), dirigida por el veterano **Taiji Yabushita**, quien había realizado asímismo los primeros largometrajes de la casa; *Chibikko Remi to Meiken Capi* (*Sin familia*), adaptación de la novela del francés **Héctor Malot** que años después sería también adaptada de nuevo por la **TMS Toki Tokyo Movie**, como serie, bajo el título *Remi; Ningyo hime* (**La sirenita**), versión del cuento de **Andersen** que, al contrario que la versión de **Disney**, respeta el final triste del cuento original; etc.

La mayoría de estos largometrajes, junto con otros de la misma productora no estrenados entre nosotros en su día, han sido editados en video en tiempos recientes y actualmente están siendo emitidos por las cadenas autonómicas. En su día no consituyeron un gran impacto, y para intentar atraer al espectador se anunciaban con frases publicitarias del tipo de **sólo comparable a lo mejor de Walt Disney** o se presentaban bajo títulos que conducían a confusión, tal como *Katei Sanman Miles* (literalmente, *3.000 millas bajo el mar*), que aquí se presentó con el titulo de *20.000 leguas de viaje submarino*, para hacer creer que se trataba de una adaptación de la obra de **Verne**, cuando en realidad consistía en una historia de ciencia-ficción en la que **Isamu**, un muchacho, conoce a la princesa de un reino submarino.

En todo caso, esta primera oleada de animación japonesa en nuestros cines constituyó para el público español su primer contacto con la misma. En el siguiente capítulo trataremos de la siguiente oleada, la cual contaría ya con el soporte de la animación japonesa vista en la pequeña pantalla, lo cual conduciría ya a la situación actual. ¡No faltéis a la cita! ■

"Rock, el valiente"

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

EL ANIME EN LA PANTALLA GRANDE (II)

Al hablar de la primera oleada de largometrajes de animación japoneses estrenados en nuestras pantallas, observábamos cómo éstos tuvieron que abrirse camino por sí mismos, al no contar con soporte promocional alguno. En cambio, la segunda oleada ya tendría lugar en pleno boom de la invasión de las series japonesas en la pequeña pantalla, durante la segunda mitad de los 70, lo cual constituiría una conveniente promoción para dicha nueva hornada de largometrajes para cine. Si la primera oleada consistía básicamente en adaptaciones de la literatura occidental a cargo de la **Toei**, la segunda se basaría primordialmente en versiones para pantalla grande de los éxitos televisivos del anime de entonces.

Así, a raíz del boom originado por la serie *Heidi*, se estrenaría un par de largometrajes, *Heidi en la montaña* y *Heidi en la ciudad*, que en realidad no eran sino montajes de episodios de la propia serie televisiva. La exhibición, en pantalla grande, de una animación concebida inicialmente para la pequeña pantalla resulta ciertamente poco conveniente; algunos incluso levantaron protestas contra el hecho de hacer pagar una entrada de cine para ver un material ya visto con anterioridad en televisión. De todos modos, para otros constituyó una oportunidad de ver por vez primera a **Heidi** en color, dado que por aquel entonces la televisión en color estaba en España en sus comienzos y sólo una minoría poseía un receptor en color.

Posteriormente, otras series como *Marco, Mazinger Z, La abeja Maya o El bosque de Tallac* contaron cada una con una adaptación en forma de largometraje realizado a partir de un montaje de la respectiva serie televisiva. Esto no sucedía tan sólo en España, sino asímismo en otros países como Francia e Italia, donde series como *Goldorak* –que, como recordaremos, representó para los teleespectadores franceses un impacto superior al cosechado entre nosotros por *Mazinger-Z*– disfrutaron también allí de una versión para pantalla grande. Sin embargo, como quiera que sea, pronto los espectadores se cansaron de estas versiones para pantalla grande de series que ya podían ver gratis en un televisor.

El boom despertado por *Mazinger Z* trajo consigo una curiosidad: paralelamente a la emisión de la serie, se estrenó en el verano del 78 un largometraje titulado *Maxinger X* (sic) contra los monstruos. El espectador que, atraído por la similitud del título con el robot que todos conocemos, entraba a ver esta película, se encontraba con algo bastante diferente, ya que nada tenía que ver con *Mazinger*, aunque poseía características del mismo autor, **Go Nagai**.

La moda despertada en aquella misma época por *La Guerra de las Galaxias* trajo consigo un resurgimiento en el interés por el cine de ciencia-ficción, lo cual hizo que se estrenase entre nosotros un largometraje titulado *La guerra de los planetas* (no confundir con la serie *La batalla de los planetas*, también conocida por *Comando-G* o *Gatchaman*) que, interesantemente, se trataba de la versión cinematográfica de *Uchu Senkan Yamato* (**Acorazado espacial Yamato**), del célebre **Reiji Matsumoto**.



Con la llegada de los 80, se termina la segunda oleada de largometrajes de animación japoneses estrenados comercialmente en los cines españoles. La competencia cada vez más agigantada con la televisión y con la entonces recién nacida, pero rápidamente expandida, industria del vídeo, así como la siempre delicada y problemática situación del cine etiquetado como **infantil** y, en definitiva, la falta de un boom que hiciese revalorizar entre el gran público el cine de animación en general, hicieron desaparecer de nuestras pantallas las cintas japonesas, exceptuado aquellas que pudieran verse en festivales u otros circuitos no comerciales; tal es el caso del **IMAGFIC madrileño** en cuya edición de 1985 se tuvo la ocasión de ver *Nausicäa*.

Por fin, al llegar los 90 y con ellos la irrupción masiva de series de anime en las cadenas privadas, la presencia de fenómenos como la **Dragonballmanía**, la invasión de las colecciones de manga en nuestros quioscos y, por supuesto, el tan anhelado resurgimiento que actualmente está disfrutando a nivel mundial la animación, ha motivado el regreso en masa de la animación nipona a nuestros cines, haciéndolo primeramente con *Akira*, cuyo éxito ha animado a la implantación en nuestro mercado del sello **Manga Video**, cuyo objetivo es implantar en masa las mejores producciones de anime no sólo en los vídeos domésticos, sino asímismo en la pantalla grande.

Anime, celebrada en Barcelona en diciembre de 1993, ha sido el fruto inicial de ello; la buena acogida obtenida por la misma demuestra a todas luces que hay efectivamente un público ansioso de pagar una entrada por ver una producción de animación destinada a una audiencia no necesariamente infantil. A pesar de que **Manga Video** anunció una segunda muestra el pasado mayo, ésta no llegó finalmente a producirse. De todos modos, han anunciado el próximo estreno comercial de *Porco Rosso* –tras sus apariciones en el **Festival de Sitges** y en la ya citada **Muestra**– que seguramente ya se habrá producido en el momento de publicarse estas líneas.

Una cosa es segura, y es que el anime ha venido para quedarse, no sólo en la pantalla pequeña, sino asímismo en la grande, y esta vez no como un producto presentado exclusivamente como infantil, sino encaminado también a los adolescentes y adultos. En una época en la que es preciso preservar las salas de cine de su extinción frente a la competencia de los demás medios audiovisuales, el anime puede y debe jugar un papel esencial para contribuir a dicha preservación. Podemos asegurar que el futuro, en este caso, es esperanzador y que pronto podremos disfrutar de buenas cintas de animación japonesa junto a nuestra butaca y nuestra bolsa de palomitas. Pero no debemos olvidar que todo ello empezó hace un par o tres de décadas con aquellas producciones de la **Toei** discretamente estrenadas entre nosotros...

JAPAN INC.: EL MILAGRO JAPONES

Al hablar de la obra de **Shotaro Ishinomori** (antes **Ishimori**) en nuestro **nº 43**, mencionábamos a *Manga Nihon Keizai Nyumon* (**Los secretos de la economía japonesa en manga, o Japan, Inc**, en su versión USA) como un de sus obras más destacables en tiempos recientes y como uno de los más valiosos ejemplos de comic educativo.

Cuando pasábamos revista a la carrera de **Ishinomori**, observábamos su evolución desde sus primeras obras destinadas al público infantil/juvenil, de puro entretenimiento y de un estilo redondo en la línea de su maestro **Osamu Tezuka**, hasta llegar a sus obras más maduras y de mayor preocupación por los social.

Un ejemplo de esto último lo tenemos en su obra *Hotel*, publicada a partir de 1985 por **Shogakukan** en su revista quincenal *Big Comic*. *Hotel* no se centra en un personaje o grupo de personajes fijos, sino que tiene como protagonistas a la gente que se mueve en torno a un hotel de lujo, tanto sus empleados como sus huéspedes. En torno a dicho escenario, **Ishinomori** ha elaborado de este modo un profundo retrato de las relaciones humanas y de la sociedad japonesa actual . *Hotel*, que ha sido llevado a la televisión como miniserie con actores reales, fue precisamente la obra que sirvió de germen para la creación de **Manga Nihon Keizai Nyumon**.

El **Nihon Keizai Shinbun** (el principal diario de temas económicos del Japón), tras haber visto el trabajo de **Ishinomori** en *Hotel*, encargó a nuestro autor la realización de un manga basado en un curso de introducción a la economía japonesa producido por el propio diario, con objeto de hacer más accesible y fácil de digerir al gran público los principios de dicho curso. El resultado, un volumen de más de 300 páginas, apareció a finales de 1986, editado por el mismo diario, llegando a superar el medio millón de ejemplares vendidos en menos de un año.

Es evidente que, al adaptar el texto original al manga, **Ishinomori** ha tenido que hacer algunas concesiones al típico comic de evasión, introduciendo como protagonistas de la historia a una serie de **personajes-cliché**: así, tenemos a **Kudo**, el joven, apuesto y laborioso oficinista, siempre provisto de ideas y sugerencias para mejorar su empresa; **Tsugawa**, rival de **Kudo**, ambicioso y tampoco desprovisto de ideas, pero queriendo poner estas últimas al servicio de su propio lucro; **Akiyama**, el empleado veterano de larga experiencia, quien cede su confianza su tutela y sus planes a **Kudo**, otro veterano que ejerce igual papel tutelar sobre los maquiavélicos planes de **Tsugawa; Amamiya**, la típica **chica guapa** que siente un afecto por el discreto **Kudo**; finalmente, **Ueda**, el novato, hace un poco el papel de bufón de nuestra historia, simbolizando la inexperiencia y la indecisión al no saber si ha de imitar el papel de **Ueda**, de **Kudo** o el de **Tsugawa.** Todos ellos son empleados de la compañía (imagináría) **Mitsutomo**, una firma comercial que es filial de la **Toyosan Motors** (contracción de **Toyota** y **Nissan**).

Portada de la edición francesa

El volumen se divide en seis capítulos, relatándose en cada uno de ellos un tema financiero diferente; como complemento del mensaje transmitido por la propia historieta, al pie de la mayoría de las páginas hay un párrafo escrito con información **seria** relacionada con lo que explica el manga.

El primer capítulo trata de las tensiones comerciales y el problema de las importaciones y exportaciones. La historia se inicia con un grupo de trabajadores estadounidenses protestando por la importación masiva de automóviles japoneses, lo cual les hace perder sus empleos. Mientras, en Japón. la **Mitsumoto** piensa en el problema contrario: cómo ayudar a la **Toyosan** a detener las importaciones de coches americanos. **Tsugawa** halla la solución: que **Toyosan** fabrique en USA; sin embargo, paradójicamente, tendrá que enfrentarse con el sindicato laboral de la empresa, el cual protesta por esta maniobra, aunque **Tsugawa** acabará saliéndose con la suya.

El segundo capítulo trata de como controlar la subida del yen y de la reconversión industrial, mostrando la bancarrota de una industria textil y otra de construcción de barcos, antaño caballos de batalla de las exportaciones del país, y hoy día hundidas a causa de la competencia con otros países con divisas más asequibles. Corresponderá de nuevo a los empleados de **Mitsumoto** descubrir cómo aprovechar los terrenos donde se hallan las antiguas industrias; Kudo ganará esta vez la partida al sugerir la instalación de un laboratorio de investigación científica, demostrando así la importancia de la inversión de la difusión del saber y la cultura dentro del ámbito de la reconversión industrial.

Los siguientes capítulos siguen la misma línea Didáctica a través de las peripecias del grupo protagonista: así, el tercero trata de la crisis del petróleo; el cuarto, de la deuda pública y la protección de la tercera edad; el quinto, de la especulación financiera; el capítulo final destaca la importancia de la industria agrícola en la economía nipona y la necesidad consecuente de su reconversión.

La lectura de *Manga Nihon Keizai Nyumon* puede conducir a diversas conclusiones. Acaso pueda detectarse cierto chauvinismo y cierta xenofobia en parte de la obra, cierto deseo de proclamar que los japoneses **son los mejores**. Pero también se muestran aspectos no tan brillantes ni prósperos de la economía japonesa, de que no todo es tan color de rosa como parece, por lo que el manga no vacila en exhibir dichos defectos ni de proponer alternativas a los mismos.

Por otra parte, su propia difusión del Japón constituye una apreciable fuente de información sobre el porqué del **milagro japonés** y las posibilidades de imitarlo. Ciertamente, su edición USA, a cargo de la **California University Press**, no ha pasado absolutamente desapercibida, llamando la atención en círculos ajenos al del habitual público consumidor de comics, y lo mismo podría decirse de la edición francesa, sacada por *Albin- Michel. Japan, Inc.* puede todavía encontrarse en algunas librerías especializadas españolas; echarle un vistazo supondrá una amena pero asimismo esclarecedora toma de contacto con uno de los más comentados aspectos del Japón actual. ■

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

EL OTRO ANIME (I): LAS COPRODUCCIONES JAPÓN-USA

Hay un tipo de producciones de animación **made in Japan** de las que no se habla habitualmente en los textos dedicados al anime. Y sin embargo, merece la pena el que se les eche un vistazo, por haber intervenido en las mismas mano de obra nipona: se trata de las series de animación coproducidas entre Japón y otros paises, básicamente USA y algunos europeos.

Aunque el motivo de dichas coproducciones ha radicado principalmente en que el Japón ha constituido desde hace años un lugar idóneo par la fabricación de series de animación a bajo costo (actualmente, ya no tan bajo) y en un plazo relativamente corto (a causa, principalmente, del alto número de estudios y animadores que hay en el país, y no porque, como decían las malas lenguas hasta el reciente descubrimiento *en serio* de la industria de la animación japonesa, casi todo *se haga por ordenador*), lo cierto es que no pocas de ellas carecen del mismo nivel creativo y estético que los mejores productos íntegramente producidos en Japón.

El origen de dichas colaboraciones entre los estudios japoneses y el extranjero es casi tan antiguo como el del desarrollo y expansión de la producción de animación del país: la primera coproducción de animación entre Japón y USA se remonta a principios de los 60, aunque utilizaba la técnica de muñecos animados en lugar de la de dibujos. Titulada *Pinocchio no Shin Boken* (**Nuevas aventuras de Pinocho**), fue una serie realizada por **Tadahito Mochinaga** (un prolífico autor de películas de muñecos desde los años 40 y todavía activo en tiempos recientes) en coproducción con la productora **Videocraft** (luego rebautizada **Rankin-Bass**). Esta última lanzaría en 1966 la primera coproducción en dibujos animados con Japón, **King Kong**, versión infantilizada del célebre gorila, animada por la **Toei**. La **Rankin-Bass** seguiría colaborando con la **Toei** u otros estudios para otras series o **specials** televisivos; de entre sus producciones, una de las más populares fue *Thundercats*, realizada por **Pacific Animation** y emitida aquí por Antena 3; como recordamos hace unas semanas, fue en esta serie donde **Hiroki Hayashi**, creador del recientemente exitoso **OAV** *No need for Tenchi!* hizo sus pinitos como animador, allá por 1985.

A partir de los 70, los crecientes costos que exigía la producción de series de animación, obligaron a los productores USA a buscar sitios donde fabricar la animación a un precio más bajo. Por eso, el Japón se convirtió en una meta predilecta para dichos productores, uno de los cuales, **Marvel Productions**, fue durante años un cliente fiel de la **Toei** encargándole la fabricación de series como *Transformers, Dragones y Mazmorras, G.I. Joe, Muppet Babies*, algunos episodios de *Spiderman*, etc.

También la **Tokyo Movie Shinsha** ha sido una activa colaboradora con las productoras USA, llegando a contar con su propia delegación en Los Angeles, **TMS Entertainment**, a través de la cual ha realizado series como *The Bionic Six* (emitida aquí por las autonómicas) participado en las series televisivas de la **Disney**, como *Duck Tales* (**Pato Aventuras**) y la **Warner** (**Tiny Ton, Batman**).

En principio, la participación japonesa en las coproducciones de animación entre USA y Japón se dividían básicamente entre que el primero se encargaba de la preproducción (guión, storyboard, diseño de personajes) y la postproducción (montaje, banda sonora), mientras que el segundo se encargaba de la animación, coloreado y cámara, siguiendo las pautas de la preproducción. Sin embargo, ocasionalmente han surgido coproducciones entre ambos países más ambiciosas que, en lugar de ceder la tarea de creatividad a uno y de fabricación al otro, han repartido ambas tareas entre los dos países. Un ejemplo de este tipo de producciones, que sin embargo obtuvo una difusión escasa fue *Metamorphoses*, largometraje producido en 1978 por **Sanrio** y que contó con la participación de animadores tanto estadounidenses como japoneses, consistente en cinco secuencias que adaptaban otros tantos relatos de las mitologías griega y romana, basadas en textos del poeta **Ovidio**.

Mejor éxito obtendría otro ambicioso proyecto de largometraje, *The Last Unicorn* (**El último unicornio**), que producido en 1982 por la ya citada **Rankin-Bass**, también contó con talento nipón en el diseño y la animación bajo la supervisión de **Toru Hara**; basada en la novela del escritor de fantasía heróica **Peter S. Beagle**, pretendía seguir la estela iniciada por filmes como *El Señor de los Anillos*, de temática similar.

El más elaborado ejemplo de coproducción de animación USA-Japón es sin duda *Little Nemo* (**El pequeño Nemo**) recientemente estrenada en nuestras pantallas. Esta (no muy fiel) adaptación del comic de **Winsor McCay** tuvo no pocas visicitudes durante los varios años que duró su gestación. Realizada por **TMS** y codirigida por **William Hurtz** y **Masami Hata**, durante su producción participaron nombres como **Ray Bradbury** o **Moebius**, llegando a estar integrado durante un breve tiempo **Hayao Miyazaki**, aunque después se desentendiera del proyecto por desacuerdos con el productor. El film fue completado en 1989, si bien en USA no se estrenó hasta 1992, obteniendo un acogida más bien discreta.

En los últimos años, el continuo crecimiento de los costes en las producciones de animación incluso en el mismo Japón, ha hecho que los productores USA –lo mismo que los propios japoneses– encargue la animación de la mayor parte de su material a otros países del sudeste asiático donde la labor es aún más barata (Corea, Taiwan, China Popular, Filipinas, etc.) Lo cual no impide que, en un futuro, podamos ver nuevos frutos de la unión de los talentos creativos yanquis y nipones, y esta vez en forma de producciones con mayor sello personal, más que como series de consumo masivo, dada la creciente aceptación que está teniendo el anime de calidad entre los fans estadounidenses. Demos tiempo al tiempo.

La próxima semana hablaremos de las coproducciones de animación entre el Japón y Europa.



King Kong



Thundercats

GUYVER: UNA ARMADURA CON SENTIMIENTOS

Dentro del campo de los manga fantásticos, un tema predilecto y similar al de los **robots que parecen humanos porque al fin y al cabo está pilotados por humanos** (*Macross, Patlabor, Gundam, etc.*) es el de las armaduras de combate o esqueletos también pilotados por humanos; este elemento lo hallamos, por ejemplo, en *Dominion* o en la serie de OAVs *Armored Trooper Votoms*. Sin duda, la más célebre de estas **armaduras más que humanas** es *Bio-Booster Armor Guyver* o en el original japonés *Kyoshoku Soko Guyver*.

Creado como manga por **Yoshiki Tayaka** para la editorial **Tokuma**, *Guyver* incluye asimismo elementos característicos de los superhéroes USA, ya que su protagonista, el ingenuo y tímido estudiante **Sho Fukamachi**, presenta similitudes al bueno de **Peter Parker**: como este último al convertirse en **Spiderman, Sho** se ve convertido en **superhéroe** a pesar suyo al entrar en contacto con un elemento extraño que él no puede controlar. En este caso, no se trata de una araña radioactiva, sino de una especie de **armadura biológica** que dota de una superpotencia a quien lleve **El Guyver**. Dicha armadura está siendo fabricada en serie por la maligna **organización Kronos**, utilizando como mano de obra a **los Zoanoids**, una raza de mutantes creados genéticamente. Mediante la fabricación de **los Guyver, Kronos** anhela –como no– conquistar el universo.

Un científico **Zoanoid** escapa del laboratorio donde se construyen **los Guyver**, llevándose consigo los tres únicos ejemplares existentes de estas armaduras, por lo que **Kronos** intentará recuperarlos cueste lo que cueste. Uno de **los Guyver** caerá por casualidad a manos de **Sho**, y al manejarlo involuntariamente, es apresado por la armadura, la cual lo convertirá en un ser monstruoso e invencible.

La versión animada de *Guyver* comprende dos versiones, ambas editadas como OAV. La primera de ellas, aparecida a finales de 1986, consiste en una sola cinta de 55 minutos y narra el origen de cómo **Sho** se convirtió en **Guyver**, cuando éste se hallaba en compañía de su novia **Mizuki Segawa**. **Los Zoanoids** raptan a **Mizuki**, pero **Sho** consigue eventualmente rescatarla. **La organización Kronos**, dispuesta a recuperar la apreciada armadura, asesina a varios de los Amigos de **Sho** aunque sin lograr intimidarlo de este modo. La cinta culmina con un combate entre **Sho** y **Valcuria**, una **agente de Kronos** también equipada con una armadura **Guyver. Sho** saldrá airoso de combate, pero **Kronos** no habrá dicho todavía su última palabra.

Esta primera versión fue realizada por el **Studio Live**. La segunda versión de *Guyver*, aparecida en 1989 y consistente en **12 OVAs** de media hora cada uno, fue elaborada por otro estudio, **Movic**.

La primera de esta nueva hornada de cintas vuelve a explicar el origen de como **Sho** se convirtió en **Guyver**. la segunda describe el combate de **Sho** contra el segundo **Guyver**, si bien en la presente versión éste no está pilotado por **Valcuria**, sino por otro **agente de Kronos, Lisker**. La tercera parte muestra la creación de un gigantesco **Zoanoid** cuyo objetivo es destruir a **Sho**; para atraer a este último creándole una emboscada, **Kronos** rapta a **Mizuki**. Eventualmente, **Sho** caerá en la trampa, pero será salvado por **Guyver III**, otro ejemplar de la preciada armadura cuyo origen y el porqué de su actuación no son revelados por el momento. De nuevo **Sho** d enfrentarse con un ataque de **los Zoanoids** en la siguiente entrega, donde asímismo volverá a salir de apuros gracias al misterioso **Guyver III**. En la quinta cinta, **Sho** tendrá que plantar cara a **Enzyme**, un **Zoanoid** aún más poderoso que sus predecesores. La identidad de **Guyver III** nos será revelada en el sexto episodio: se trata de **Makashima**, un ex-compañero de clase de **Sho** quien ha pasado a trabajar para **Kronos**, aunque en realidad su objetivo es destruir la perversa organización desde dentro, sin que ésta lo sepa, y de ahí que haya estado actuando en beneficio de **Sho**.

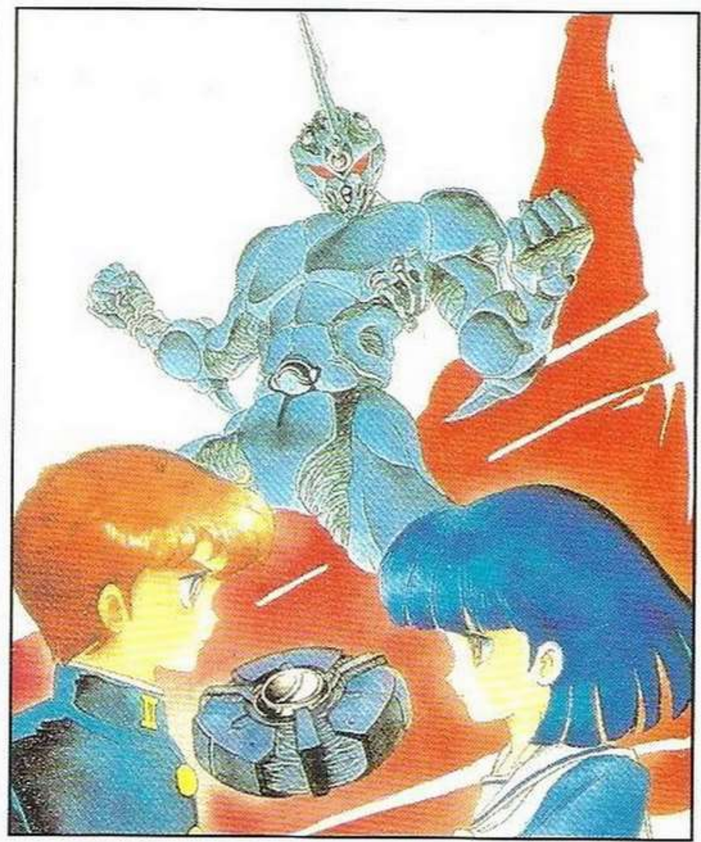
Los restantes episodios mostrarán nuevos combates entre **Sho** y los **Zoanoids**, así como nuevos aliados que echarán una mano a nuestro héroe.

Además de haber sido adaptado dos veces a la animación, *Guyver* ha conocido una versión en imagen real. Dirigida por **Steve Wang** –quien ha colaborado en *Batman Vuelve*– dicha versión acaso resulta un tanto más **light** y menos violenta que su equivalente animada, si bien ha llamado la atención por sus elaborados efectos especiales. **Wang** ha prometido un nueva entrega de las andanzas **en carne y hueso** de **Guyver**, asegurándose que en ésta ocasión será más fiel al manga original.

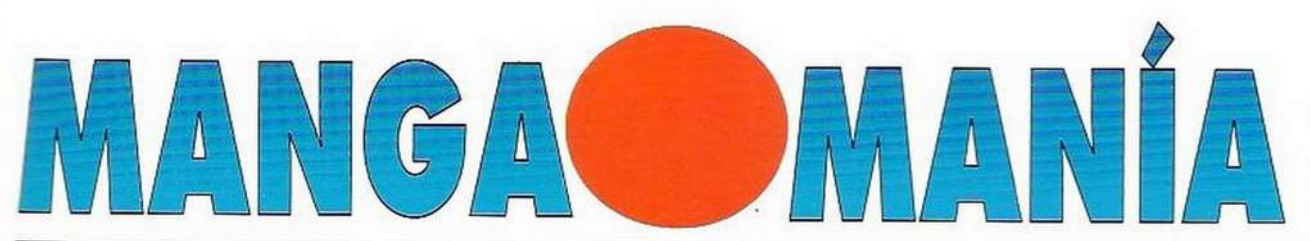
Volviendo a las versiones en anime, la primera de ellas, rebautizada *Guyver: Out of Control*, ha sido editada en vídeo en USA de la mano de **Dark Image Entertaiment**, mientras que la serie de OAVs de la segunda versión lo ha sido a cargo de **U.S. Renditions**, a razón de dos episodios por cinta. Esta última versión ha sido además editada en Gran Bretaña por **Manga Video**, y su homónima española ya la ha incluido también en su catálogo como título en preparación, por lo que a buen seguro, en el momento de publicarse en estas líneas, ya habrá aparecido en nuestro mercado.

En cuanto a la versión manga, ésta ha sido asímismo editada en USA por cierta editorial de cuyo nombre no quiero acordarme, porque todos la conoceréis de sobra si os digo que tiene tres letras y empieza por V. Dada la inminente llegada a España de la versión anime de *Guyver*, no sería de extrañar que el manga original no tarde en asomarse a nuestros quioscos.

Después de la moda, a la que nos referíamos al principio, de los robots en los que cobra mayor protagonismo quienes los pilotan, quizá pronto llegue a implantarse la moda de **las armaduras de combate** donde se concede ese mismo protagonismo a quienes las llevan. En todo caso, **Guyver** ya figura como la más **humana** de dichas armaduras.



Sho (izquierda) con Mizuki (derecha) y el Guyver (al fondo).



UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

EL OTRO ANIME (II): LAS COPRODUCCIONES JAPÓN-EUROPA

Tras el éxito de las primeras coproducciones de animación entre USA y Japón, algunos países europeos no tardaron en ver a este último país como un valioso terreno para la fabricación de sus propias series de animación.

Cabe establecer algunas diferencias entre las coproducciones Japón-USA y las coproducciones Japón-Europa: en estas últimas, el aporte creativo por parte del Japón era superior al de las colaboraciones con USA, encargándose a menudo no sólo de la animación, sino asimismo al diseño de personajes e incluso a veces de los guiones, limitándose la colaboración europea en casos así a la participación financiera.

El primer país europeo en coproducir series de animación con el Japón fue Alemania, en 1973, cuando al productora de aquel país **Taurus Film** lanzó, en colaboración con **Zuiyo Enterprises** (la misma productora de *Heidi*) la serie *Vickie, el vikingo*. Las aventuras del ingenioso pequeño vikingo y su tribu también gozaron de una buena acogida entre nosotros al ser emitidas en su día por TVE, siendo posteriormente repuestas por Tele 5 y, últimamente, por Antena 3. Mayor éxito aún obtendría la serie *La Abeja Maya*, coproducida entre **Apollo Film** y **Nippon Animation**, en asociación con la editorial **Bastei**, la cual se encargaría de la versión en historieta de las andanzas del simpático insecto (ilustrada, por cierto, por dibujantes españoles). Tras la primera serie de 52 episodios en 1975, una nueva tanda de otros 52 aparecería en 1982.

Francia, país donde la animación japonesa conocería un auge espectacular a causa de la fiebre despertada por el robot **Goldorak**, también e[illegible]ería lazos con los estudios nipones cuando la compañía **DIC** presentó en 1981 la serie *Ulysses 31*, en coproducción con **Tokyo Movie Shinsha**. Esta versión futurista del héroe mitológico no sería emitida en el Japón, curiosamente, hasta 1988 (de hecho, el que una serie sea animada en el Japón para un productor de otro país no siempre significa, necesariamente, que dicha serie vaya a ser emitida en el primero; así, bastantes series fabricadas en Japón no han visto nunca la luz en los televisores nipones).

DIC produciría en 1982 otra serie, esta vez en colaboración con **Studio Pierrot**: *Les merveilleuses cités d'or*, inédita en España aunque, irónicamente, sobre el tema de la conquista española de América, siendo su protagonista **Esteban**, un muchacho barcelonés que parte hacia el **Nuevo Mundo** a la conquista de la mítica ciudad de **El dorado**.

Italia, como ya hemos señalado otras veces el país que mayor número de animación japonesa consume en Europa, ha correalizado el más interesante ejemplo de colaboración europeo-japonesa en animación: **Sherlock Holmes**, producida en 1984 por la **TMS** junto con la compañía milanesa **Rever** y la cadena nacional **RAI**. El venerable **Hayao Miyazaki** participó en la creación de esta versión canina del famoso detective, encargándose de dirigir los primeros episodios. Posteriormente, **TMS** volvería a coproducir con la **Rever** la serie *Reporter Blues* (emitida por algunas cadenas autonómicas como **Reportera intrépida**) y más recientemente, *Soccer Boys*, una serie sobre fútbol conmemorando el Mundial celebrado el presente año.

Sherlock Holmes

Asimismo, la **RAI** ha coproducido, tras varios años de preparación, *Storie della Biblia*, un adaptación animada de la Biblia en coproducción con **Tezuka Productions** y en la cual intervino el propio **Osamu Tezuka**, continuando la serie sus colaboradores luego de su muerte. En los episodios actuaba de presentador de los relatos bíblicos un simpático zorro del desierto.

A España también le tocó el turno de coproducir con el Japón a través de la **BRB Internacional**, la cual produjo en colaboración con **Nippon Animation** varias series, empezando con *Ruy, el pequeño Cid* (1980) y prosiguiendo con títulos tan populares como *D'Artacán y los Tres Mosqueperros* y *La vuelta al mundo de Willy Fog*. Un caso curioso respecto a **D'Artacán** es que fue emitido en Japón en octubre de 1981; esto es, un año antes de su debut en TVE; el título japonés era *Wan Wan Sanjushi*, que precisamente significa **Los tres Mosqueperros**.

Holanda completa el panorama de naciones europeas que se han aventurado a coproducir animación con el Japón. La compañía **Telescreen International** , con sede en Amsterdam y en Tokio, ha sacado al mercado series como *Los cuentos del buey*, basada en una serie de tiras muy populares en Holanda, el sobradamente conocido entre nosotros *Alfred J. Kwak*, también basado en un comic creado por el alemán **Hans Bacher**, y hace poco *Moomin*, adaptando los libros de la finlandesa **Tove Jansson** sobre la gentil familia de trolls.

Por los causas señaladas en la primera parte de este artículo, el Japón ha visto reducirse en tiempos recientes su colaboración con productoras europeas, en favor de los menos costosos estudios de otros países sudasiáticos, o incluso del Este de Europa.

El hecho de haber utilizado estas productoras europeas mano de obra nipona para la fabricación de sus series ha sido motivo a veces de polémica, pero éste no es el objetivo del presente escrito; tan sólo pretendemos valorar la labor de los Animadores japoneses en sus intentos de unir su talento artístico al de otros países, independientemente de la mayor o menor fortuna del resultado artístico provocado por este tipo de colaboraciones.

Para la mayor parte del público europeo –la mayoría de cuyas cadenas televisivas se mostraban reacias ante las series 100% japonesas–, estas series europeo-japonesas consituyeron su primer contacto con el anime; de este modo, dicho público se hallaba ya preparado ante la posterior implantación en masa de las producciones, esta vez sí, íntegramente japonesas.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINE

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

JO JO: LAS EXTRAÑAS AVENTURAS DE ARAKI

Aunque el nombre de **Hirokiko Araki** es ya de sobras conocido por nuestros lectores, merced a su serie *Baoh*, en realidad es otra creación la que le ha proporcionado mayor popularidad y la que ha conocido una duración más prolongada. Su título: *Jo Jo no Kimyona Boken*, sea *las extrañas aventuras de Jo Jo* (o *Jo Jo's Bizarre Adventures*, como reza su subtítulo en inglés). Efectivamente, *la saga de Jo Jo* apareció por primera vez en 1987 en las páginas de *Shonen Jump* y todavía continúa hoy día su andadura, habiendo alcanzado casi cuarenta tomos recopilatorios, por lo que se puede considerar una de las series más veteranas de las publicaciones en el célebre semanario (con excepción, claro está, de *Dragon Ball*).

Con *Jo Jo*, **Araki** abandona el ambiente futurista y tecnócrata de *Baoh* para trasladarse a la Inglaterra de finales del siglo pasado, donde residen **Lord George Joestar** y su hijo **Jonathan**, a quien todos conocen con el apodo de **Jo Jo**; ambos son los únicos supervivientes de una noble família. Un día llega a su pueblo un arrogante joven llamado **Dio Brando**. **Lord Joestar** decide adoptarlo como un miembro de la família; a partir de entonces, **Dio** comienza a hacerle la vida imposible a **Jo Jo**, sin que el padre se entere, haciendo que se destruyan las relaciones entre su hermanastro y su novia **Helena**, y matando a su perro, entre otras falacias. Pasado algún tiempo, durante el cual continúa la enemistad entre **Dio** y **Jo Jo**, este último se entera que el primero ha hecho que **Lord Joestar** haya caído enfermo a causa de una misteriosa medicina. **Jo Jo** decide tenderle una emboscada para desenmascararle, con la ayuda de un ladrón llamado **Speedwagon**. **Dio** cae en la emboscada, pero logra liquidar definitivamente a **Lord Joestar** y saca a relucir su arma especial: una máscara de piedra, de origen azteca, la cual al entrar en contacto con la sangre, hace que aquel que la lleve se le absorba la sangre que lleva en el cerebro y se convierta en una especie de vampiro. De este modo, **Dio** adquiere su nueva existencia demoníaca, por lo que **Jo Jo** deberá buscar ayuda para poder combatirlo. La encontrará en el misterioso **Will A. Zepelle**, especialista en artes ocultas, quien le enseñará a nuestro héroe a desarrollar una serie de poderes mágicos para plantar cara a **Dio**.

Con la ayuda de **Will** y de **Speedwagon**, **Jo Jo** proseguirá su lucha contra **Dio**, logrando finalmente inmovilizarlo, aunque el precio por ello será caro, al perder asimismo el propio **Jo Jo** la vida. Hasta aquí la primera parte de la saga; a lo largo de sucesivas generaciones el espíritu de **Dio** volverá a resurgir de la tumba en diversas ocasiones, para vengarse de los sucesores de **Jonathan**. El



personaje principal de la **parte II** es **Joseph**, nieto de **Jonatahn**. El personaje principal de la **parte III**, es **Jotaro Kujo**, a su vez nieto de **Joseph**.

Jotaro, también apodado **Jo Jo**, es un estudiante de instituto que vive en el Japón. En la parte de la historia de la cual él es protagonista cobra especial importancia un elemento místico llamado **stand**. El **stand** es una especie de aureola que sólo algunos individuos tienen la capacidad de generar, y que concede fuerza y energía a quien lo esté llevando.

Entre aquellos que poseen dicha capacidad se encuentra la madre de **Jotaro**, si bien el **stand** que lleva le hace enfermar cada vez más, en lugar de hacerle más poderosa. **Jotaro** sospecha que ello es obra del resucitado **Dio**, por lo que deberá buscar la ayuda de otras personas que también poseen la capacidad de producir **stands** para que le ayuden a capturar y aniquilar definitivamente a **Dio**.

De este modo, **Jotaro** se verá encaminado, lo mismo que sus antepasados, a librar de nuevo una batalla más contra **Dio**; quizás sea la definitiva, a menos que el autor desée prolongar un poco más el manga y presentar nuevos enfrentamientos de los descendientes de **Jotaro** contra el espíritu de **Dio**.

En cuanto al dibujo, aquellos lectores a quienes les llamó la atención el peculiar y surrealista trabajo gráfico de **Araki** en las página de *Baoh*, quedarán aún más deslumbrados al ver su labor en *Jo Jo's Bizarre Adventures*, la cual ciertamente está a la par con el título del manga: un estilo aún más sobrio y gótico, en armonía con el ambiente terrorífico de la historia, con abundancia de grises, resultando en conjunto un aspecto que recuerda en cierto modo al de los clásicos comics de terror de la desaparecida editorial **USA Warren**.

Jo Jo's Bizarre Adventures ha conocido una versión animada en forma de seis OAVs, realizados por el estudio **APPP**, de 35 minutos de duración cada uno, aparecidos a partir de noviembre del pasado año. Dichos vídeos se centran en la **parte III** de la saga, es decir la protagonizada por **Jotaro** adaptando diversos episodios de la misma, seleccionandos por el propio autor.

De momento, el primer país fuera del Japón que se ha atrevido a publicar el manga de **Jo Jo** es Italia, de la mano de nuestros amigos de **Star Comics**, quienes la han publicado en volúmenes formato bolsillo, en una edición igual de cuidada que las que ya habían sacado de *Orange Road* y *Video Girl Ai*, que poco tienen que envidiar al original nipón (lástima que los editores españoles saquen los manga solamente en formato **comic-book**, **prestigio** y **libro**, pero nunca en **formato bolsillo**, por ser este último considerado, al parecer, poco comercial en nuestro mercado).

Volviendo a las aventuras de **Jo Jo**, no sería extraño –al menos, no tan extraño como dichas aventuras– que apareciesen un día en nuestros kioscos; quizá resulten un tanto grotescas para una parte del público, pero contienen sus buenas dosis de suspense y elementos fantásticos para la mayoría del público. Preparaos, pues: si *Baoh* os hizo palpitar, *Jo Jo* os proporcionará escalofríos.

FUTEN: AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS

Hubo una época, allá por la segunda mitad de los años 60, en la que el manga estaba buscando nuevas vías alternativas a los temas de siempre; en otras palabras, estaba naciendo el manga adulto. Del mismo modo en que en USA, durante el mismo período, estaba sucediendo algo idéntico con el nacimiento de los **comics underground**, el mercado japonés estaba viendo aparecer publicaciones de manga alternativas, tales como *Garo*, lanzada en 1964 y que sería la primera en acoger al ya conocido por nuestros lectores *Kamui*, así como *Com*, nacida en 1967 y editada por **Mushi Productions**, el estudio fundado por (aquí tocaría añadir un calificativo del tipo **el maestro, el decano** o **el pionero**, aunque me temo que me estoy repitiendo cada vez que menciono el nombre de este señor) **Osamu Tezuka**.

Sería en las páginas de dicha publicación donde, el mismo año de su creación, aparecería uno de los más claros ejemplos de esos manga **nueva ola**: *Futen*, serie ideada por **Shinji Nagashima**, quien sin embargo no era por aquel entonces un recién llegado a los manga.

En efecto, **Nagashima**, nacido en Tokio el 8 de julio de 1937, ya tenía en mente desde niño la vocación de dibujante, habiéndole marcado particularmente la **opera prima** de Tezuka, Shin Takarajima (**Nueva isla del tesoro**). A los 14 años abandona los estudios para dedicarse al dibujo, no habiendo cursado estudios artísticos algunos, y debutando profesionalmente los 15, en 1952.

Su primera obra importante aparece en 1961 en la revista *Deka: Mangaka Zankoku Monogatari* (**La cruel historia de un mangaka**), uno de los primeros manga en caricaturizar mordazmente el propio oficio de dibujante de comics, considerándose como antecedente de la obra de la que seguidamente vamos a hablar, *Futen*.

Futen –cuyo título viene a designar, aproximadamente, el equivalente japonés del **hippy**– era un manga que no tenía un protagonista principal. centrándose, en cambio, en un grupo de diversos personajes, cada uno representativo del Japón **underground** de aquellos años.

Entre dichos personajes se encontraba **Hinji Nagashima**, un dibujante de manga que era una autocaricatura del propio autor –nótese de paso que su nombre es el mismo, aunque sin las eses de su nombre y apellido– mientras que otros componentes del grupo incluían a **Coatsan**, un hippy bastante filósofo; **Minori**, un vagabundo; **Akira**, un trompetista; **Midorikawa**, el único de la pandilla que poseía un oficio; **Sacho**, un ex-presidente de una compañía comercial que, tras conocer a **Hinji** y los demás, decidió adoptar la vida bohemia de éstos. Destacar que el propio **Nagashima** había abandonado a su esposa y sus familiares y se instaló en un apartamento en **Shinjuku** –el barrio **pasota** de Tokio en aquel tiempo– lo cual le permitiría vivir el ambiente que seguidamente plasmaría en las páginas de *Futen*.

De ahí que este manga resulte un retrato tan fiel de la juventud japonesa de los 60, mostrando por qué este sector de la sociedad había decidido vivir el modo de vida que le era tan peculiar, estableciendo así un paralelismo entre el movimiento hippy y similares que, simultáneamente, estaban en plena expansión en USA y en el resto de Occidente.

Es así como las calles, los bares y clubs nocturnos, las discotecas, los transportes públicos, los centros de ocio, etc. que aparecen descritos a lo largo del manga constituyen un valioso testimonio gráfico de una época del Japón reciente; la garantía de la autenticidad de dicho testimonio viene corroborada no sólo por el hecho de que el autor vivió intensamente dicha época, sino también y especialmente por el calor humano que él mismo, ha sabido imprimir a los protagonistas de esta crónica, alegre una veces y tristes otras, de aquella turbulenta, pero pintoresca era.

Futen concluiría su andadura en junio de 1970, en las páginas de la revista Play Comic. En 1971 lanzaría la serie *Usura Retsuden*, la cual es la tercera parte de una trilogía titulada *Kiiroi Namida* (**Lágrimas amarillas**), de la cual la primera parte es la ya citada *Mangaka Zankoku Monogatari*, y la segunda es *Futen*.

Aparte de dicha trilogía, la obra de **Nagashima** incluye otras creaciones: *Minwa (1986)* consiste en una adaptación de leyendas populares japonesas, mientras que *Doyo Sanbusaku (1971)* plasma en viñetas una serie de canciones infantiles también típicas del país. A mediados de los 70 ha dado vida a la tira *Tabibito-kun* (**El pequeño vagabundo**), muy influenciada por *los Peanuts* de **Schulz**. En otros campos ajenos al comic, es de mencionar su colaboración en **la Mushi Productions** como animador entre 1963 y 1965 –colaboración que acaso le valió publicar posteriormente su *Futen* en las páginas de *Com*, como ya se ha dicho editada por la **Mushi**– y en tiempos más recientes, su labor dedicada a la ilustración.

Hoy día, *Futen* pertenece a una era ya pasada, de la que todavía se pueden encontrar algunos herederos de su espíritu, tal como el manga *Dai-Tokyo Binbo Seikatsu Manyuaru* (**Manual para vivir barato en el gran Tokio**), de **Tsukasa Maekawa**, que ya describimos en **DB nº 75**; ciertamente **Kosuke**, el protagonista de dicho manga, es un digno heredero de la filosofía hippy adoptada por los protagonistas de *Futen* hace ya casi tres décadas.

El tiempo no pasa en balde, pero las páginas de *Futen* mantienen aún hoy día la misma frescura e ingenuidad con que su autor las concibió en su momento; Así que, si se tiene ocasión de echar un vistazo a dicho manga, ello constituirá una manera rápida de trasladarse a **aquellos maravillosos años.**





Una página de Futen

ISAO TAKAHATA: EL BRAZO DERECHO DE MIYAZAKI

Todas las veces que nos hemos ocupado de **Hayao Miyazaki** en estas páginas, casi siempre hemos tenido que mencionar de paso, casi automáticamente, el nombre de **Isao Takahata**. Y ello no resulta ninguna casualidad, ya que ambos autores han compartido a menudo las mismas producciones, por lo que el establecer una filmografía de **Takahata** obligaría a repetir una buena parte de los títulos en los que ha intervenido **Miyazaki**. Pero, como igualmente podremos ver, **Takahata**, al igual que su colega, ha sabido sacar al mercado producciones que son fruto de su propia personalidad y talento.

Es a mediados de los años 60, poco después de haber iniciado **Miyazaki** su andadura profesional en el campo de la animación, cuando su camino se encuentra con el de **Takahata**, ya que ambos trabajan en la **Toei**. Los dos entablarán una gran amistad a partir de entonces, en 1965 aparecerá la primera serie en la que trabajarán juntos, *Hustle Punch* (*Punch, el peleón*), protagonizada por un joven oso. Seguirán otras colaboraciones conjuntas, si bien la primera obra de importancia nacida de su asociación no aparecerá hasta 1968: se trata del largometraje *Taiyo no Hols no Daiboken* (*Las grandes aventuras de Hols, príncipe del sol*, estrenada en España como *La Princesa encantada*).

Este film, que narra las aventuras del muchacho **Hols** contra **el Rey del Hielo**, sin saber que **Hilda**, la chica de la cual está enamorado, es hermana de este último, contó con **Takahata** como director y con **Miyazaki** como diseñador y animador, conteniendo elementos gráficos y narrativos que se hallarían sucesivamente en las posteriores producciones en que intervendrían nuestros personajes.

A principios de los años 70, **Takahata** abandona la **Toei**, imitándole **Miyazaki** poco tiempo después. Reunidos de nuevo, los dos intervendrán conjuntamente en varias de las más significativas series de anime de los años 70, generalmente colaborando **Takahata** como director y **Miyazaki** como diseñador jefe, o bien compartiendo ambos el puesto de director, en series tales como *Lupin III*, *Heidi* o *Conan, el niño del futuro*.

La década de los 80 traerá cambios importantes para las perspectivas de **Miyazaki** y **Takahata**. Tras colaborar brevemente en el proyecto de largometraje sobre *Little Nemo* para **Tokyo Movie Shinsha** –el cual no sería completado tras casi diez años de trabajo– y abandonar el mismo por desacuerdos con la productora, **Takahata** intervendría como productor en *Nausicaä*, el primero de una serie de exitosos largometrajes dirigidos por **Miyazaki**. Por supuesto, al ser fundado en 1985 el **Studio Ghibli**, donde **Miyazaki** continuaría realizando dichos largometrajes, **Takahata** ocupará un papel de primera magnitud en el mismo al colaborar como productor ejecutivo. Pero **Takahata** al igual que su camarada, no se detendría allí y sentiría también la necesidad de crear sus propias obras. Así, en 1982, antes del nacimiento de **Ghibli**, ya había lanzado una película con su personal, en la cual haría de director mientras **Miyazaki** firmaría la dirección artística: *Serohiki no Goshu* (*Goshu, el violoncelista*), basado en un relato de **Kenji Miyazawa**, muy popular en el Japón, sobre un joven violoncelista que es expulsado de la orquesta donde tocaba por su aparente ineptitud, pero a quien los animales del bosque, después de hacerles algunos favores, le enseñan a desarrollar firmemente su talento musical oculto, logrando así ser readmitido en la orquesta y aclamado por el público.

Hotaru no Haka (*La tumba de las luciérnagas*)

Volviendo a **Ghibli**, el 16 de abril de 1988 –justamente la misma fecha en la que **Miyazaki** veía estrenar su *Totoro*– aparece finalmente la obra que marcará la consagración definitiva de **Takahata** como autor completo: *La tumba de las luciérnagas*), en la cual no sólo intervendría como director, sino además como guionista, adaptando una novela autobiográfica de **Ayuki Nosaka**.

Esta desgarradora historia que tiene lugar en **la II Guerra Mundial**, presenta la odisea de **Seita** un muchacho de 14 años, y de su hermanita **Setsuko**, de 4, en los tiempos inmediatamente anteriores a los bombardeos norteamericanos del 21 de septiembre de 1945; antes de tan nefasto acontecimiento, los dos hermanos habrán padecido la pérdida de su madre, la indiferencia de sus vecinos y la extrema falta de alimentos.

Hotaru no Haka ha sido ya exhibida en algunos festivales de animación europeos –en un par de ocasiones, he tenido ocasión de ver cómo, pese a que la película se proyectaba en versión original japonesa sin subtítulos ésta lograba mantener al público en vilo merced a sus sobrecogedoras imágenes– y ha sido editada en vídeo en USA por **U.S. Manga Corps.** ¿Y aquí, para cuando?

Takahata ha vuelto a dirigir y guionizar otro largometraje estrenado el 20 de julio de 1991, *Omohide Poroporo* (título que no ha sido traducido de manera uniforme, ya que ha sido transcrito como **Recuerdos del pasado, Las lágrimas del recuerdo** –poroporo es la onomatopeya japonesa para expresar un derrame de lágrimas– o **Tan sólo el ayer**), y en el cual **Miyazaki** ha intervenido como productor. La cinta se inicia con la protagonista, **Takeo Okajami**, en edad adulta; seguidamente, **Taeko** evoca los recuerdos de su infancia, durante los años 60, a través de un argumento aún más complejo y elaborado que el de *Hotaru no Haka*.

El pasado julio, como ya comentamos en nuestra **sección** hermana **Anime News**, se estrenó la más reciente película dirigida por **Takahata**, *Heisei Tanuki War Ponpoko* (*La guerra actual de los Tanuki hace **pom-pom***), basada en una idea de **Miyazaki** y protagonizada por una **colonia de Tanuki**, unos animales que son una especie de cruce entre perro y mapache, cuya existencia se ve amenazada por la mano del hombre.

Tras este repaso a la obra de **Takahata**, y al establecer una comparación entre ésta y la de **Miyazaki**, podemos observar cómo la de este último está más enfocada hacia la fantasía, mientras que el primero conecta más con la realidad (incluso si su último film está protagonizado por animales humanizados, éste trata de un problema tan **real** como es la protección del medio ambiente); en lo que no difieren ambos hombres es en saber crear obras capaces de avivar los sentimientos de quienes las han presenciado. Y esto ya es mucho.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

YU-YU HAKUSHO: ENTRE EL CIELO Y EL INFIERNO

Ya hemos podido ver cómo el Japón cuenta con una rica tradición folklórica a base de demonios, espíritus, ogros y otros seres míticos, y cómo los autores de manga fantásticos han sabido extraer el máximo provecho de dicha tradición, siendo uno de los ejemplos más notables **Shigeru Mizuki** y su *Gegege no Kitaro* (**DB nº 72**). Otras veces, algunos de estos autores han combinado elementos de la mitologia de su país con elementos del cristianismo, e incluso han explotado el tema del ser que fallece y sube al Cielo, pero es enviado de vuelta a la Tierra para obtener así una **segunda oportunidad**.

Tal es el tema que ha empleado **Yoshihiro Togashi** para su manga *Yu Yu Hakusho* título que se podría traducir aproximadamente como *el informe del fantasma juguetón*.

Dicha serie, aparecida en el semanario *Shonen Jump*, ha constituído (bueno, lo he repetido tantas veces al hablar de otras series de *Shonen Jump*, que podéis repetirlo a coro conmigo) **otro más de los grandes éxitos del célebre semanario, dejando aparte, claro está, Dragon Ball**.

Togashi, nacido en 1966, sintió desde muy joven la vocación de autor de manga y, tras enviar contínuamente muestras de su talento a las diversas revistas, en 1987 logra ser nominado para **el Premio Tezuka**, organizado por la editorial **Shueisha** para autores noveles.

Togashi destinará a dicha editorial prácticamente toda su obra, apareciendo aquel mismo año su primera creación profesional, *Tonda Birthday*. Aparte de diversas historias de corta duración –recopiladas en un volumen titulado *Okami Nante Kowakuna!* (¡No temo al lobo!)–, su primer manga de éxito es presentado en 1989, *Tende Showaru Cupid* (El malvado Cupido), el cual abarcaría cuatro tomos recopilatorios.

Por fin, en 1990 aparece *Yu Yu Hakusho*, el cual ya habíamos mencionado brevemente en el **nº 7 de DBZ**, y para los que no recordéis la sinopsis argumental que dimos entonces, la vamos a volver a dar con mayor detalle.

Yusuke Urameshi es un estudiante de unos 13 años, alumno del **instituto Sarayashiki** que, a pesar de ser bastante gamberro, en el fondo tiene buen corazón. Un día, salva la vida de un niño que estaba a punto de ser atropellado por un coche, pero su acto heroico le costará caro, ya que es él quien resulta atropellado y sube al Cielo, convirtiéndose en un espíritu con poderes sobrenaturales. Debido a que su muerte no estaba prevista, **Enma**, el **Juez de los Muertos** decide que tal vez **Yusuke** merece resucitar; pero para ello deberá afrontar una serie de pruebas, por lo que se le asigna el papel de espía del mundo de los espíritus, ya que algunos de dichos espíritus se han fugado a la Tierra con el fin de cometer actos delincuentes. **Yusuke** recuperará de este modo su forma humana, acompañándole en su misión en la Tierra otros tres espíritus, con objeto de ayudarle a capturar a los malignos seres.



La misión de **Yusuke** y sus compañeros prosigue aún en la actualidad en las páginas de *Shonen Jump*, habiendo alcanzado los 17 tomos recopilatorios, por el momento.

Gráficamente, el estilo de **Togashi** presenta un cruce entre realista y caricaturesco, con predilección por el uso de tramados a base de trazos finos de plumilla, pero también por el uso de trazos gruesos a pincel, especialmente en conjunto, contribuye a crear un ambiente grotesco y esotérico, adecuado a la temática fantástica y a ratos terrorífica del manga.

La versión animada, realizada por el **Studio Pierrot** (*Johnny y sus amigos, El broche encantado, Supergol, etc.*), inició su emisión en octubre de 1992, habiendo captado fielmente el estilo del manga original y habiendo constituído, como este último, un impactante éxito de audiencia.

Yu Yu Hakusho ha sido convertido, como tantos otros manga, en videojuego; éste, producido por la compañía **Namco**, muestra a nuestro protagonista acompañado de sus colegas que aparecen en el manga: **Hiei, Kimabara y Kurama**; los cuatro tienen por misión rescatar a otro de los principales personajes del manga: **Koenma**, un dios de tan sólo tres años, que lleva un enorme chupete. A lo largo del videojuego, **Yusuke** y sus amigos han de combatir con los enemigos y obstáculos que se les presentan, mediante sus superpoderes, y así salvar a **Koenma**. El juego, uno de los dos del mercado (contiene 18 personajes diferentes), existe en versión para **consola Megadrive** y para **Super Nintendo**.

Como dato de última hora, hay que mencionar que *Yu Yu Hakusho* ha sido adquirido por Antena 3 para su emisión en España, por lo que seguramente ya habrá aparecido, o estará a punto de hacerlo, en nuestros televisores en el momento de salir publicadas estas líneas. Claro está que es de esperar que su emisión entre nosotros no vuelva a desencadenar por enésima vez la tan manida polémica sobre la violencia en los programas infantiles, ni tampoco que sea emitida con cortes de censura, ni aún menos que sea retirada de la programación poco después de su estreno, como ya ha sucedido con otras series de anime de interés. En cualquier caso, siempre resulta alentador que las cadenas todavía no hayan decidido adquirir únicamente series de tipo **light** (ej.: *La aldea del Arce*), y dejar de lado definitivamente las series de acción y aventuras, que son las que gustan a la mayoría de su público, sin relegar las primeras... cosa que dichas cadenas, a pesar de las presiones, saben de sobra.

Por todo ello, ya podemos estar alerta para cuando, el día menos pensado, **Yusuke** y su pandilla de espíritus aparezcan entre nosotros, procedentes del más allá, para proseguir su caza y captura. Y acaso la presentación de su serie de anime en España sirva de aliciente para la edición de su manga, aunque la popularidad que aquí pueda alcanzar dependa, como hemos insinuado en el párrafo anterior, del buen o mal trato que se le de durante su pase televisivo. El tiempo lo dirá...

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

HIROSHI HIRATA: ASÍ SE ILUSTRA LA HISTORIA

Ya conocemos a algunos de los principales autores de manga especializados en el **jidaimono** o relato histórico cuya acción se sitúa en el Japón medieval, tales como **Sanpei Shirato** (*Kamui*) o **Goseki Kojima** (*Lone Wolf and Cub*); sin embargo, faltaba hablar en esta **Sección** de otro de los grandes maestros del **jidaimono**. Su nombre: **Hiroshi Hirata**.

Hirata nació en Tokio el 9 de febrero de 1937; tras la muerte de su padre se ve forzado a abandonar sus estudios y a encargarse de la tienda que regentaba su familia. Su vocación artística fue originada merced a **Masahiro Miyaji**, un ex-compañero de escuela convertido después en ilustrador, quien le aconsejó introducirse en el campo de los manga.

Al igual que **Shirato** o **Kojima**, **Hirata** debutó profesionalmente en el mercado de las publicaciones de manga destinadas al alquiler, haciéndolo en 1959 con una historia de samurais titulada *Aizo no Hissatsuken*.

A partir de ese momento, **Hirata** se convertirá en uno de los mayores expertos en plasmar en viñetas el pasado feudal de su país, multiplicando sus creaciones sobre ese mismo tema, ya sea con guiones propios o haciendo adaptaciones de novelas. Pese a no centrase dicha obra en uno o más personajes **estrella**, ésta abarca, en cambio, un gran variedad de títulos: la historia de un espadachín **Jaken Yaburetari** (1959), *Hishu no Thachi* (**La espada patética**), el relato sobre una serie de venganzas entre clanes rivales *Tsunde ha Kuzushi* (1961), *Soregashi Kojikini Arazu* (*No soy un mendigo*), *Bushido Zankoku Shikon Monogatari* (*Relatos sobre la crueldad en el Bushido* –el **Bushido**, como algunos recordaréis, es el código de honor de los **samurais**), *Shikon* (*El espíritu del samurai*), etc. Todas esta obras exhiben un estilo muy peculiar; aun más que los otros mangakas especializados en el **jidaimono. Hirata** impone a sus trabajos un diseño muy poco caricaturesco y más sombrío, sin hacer concesiones en sus guiones en lo que a sadismo y violencia se refiere. En definitiva, sus mangas históricos pueden ciertamente calificarse de **para adultos**; por otra parte, su detallada visión del Japón medieval, a base de una cuidadosa documentación, hace que sus obras resulten auténticas lecciones de historia, si bien por ello mismo resultan algo más difíciles de asimilar para el lector no japonés que las creaciones ya citadas de **Shirato** o **Kojima**.

De todos modos, existe en el mercado USA una serie suya, *Samurai: Son of Death*, editada por **Eclipse Comics**.

En las historias de **Hirata**, más que en ningún otro manga histórico, encontramos una predilección por la figura del **antihéroe**, del samurai del rango más bajo, apaleado por una despiadada sociedad dominante pero que, ante todo, lucha por sobrevivir para salir adelante; más que en las obras de **Shirato** o **Kojima**, los relatos históricos de **Hirata** constituyen una esclarecedora crítica social del Japón de aquellos tiempos, sobre la cual se podrían establecer paralelismos respecto a la sociedad actual; ciertamente, pocos personajes de entre los que desfilan a lo largo de sus páginas pueden calificarse de **limpios**: guerreros y mendigos, bandidos y nobles, casi todos son presentados bajo un aspecto corrupto en una sociedad anárquica donde sólo sobrevive el más fuerte o el más astuto.



Ishoku Retsuden

Por todo ello, no es de extrañar que su obra haya despertado la atención de diversos intelectuales de su país; así, **Yukio Mishima**, uno de los más célebres literatos del Japón del presente siglo, suicidado en 1970 (y de quien la ya citada obra de **Hirata** *Samurai: Son of Death* está adaptada de una novela suya), ha alabado sus comics; según sus palabras, **en los manga de samurais de Hiroshi Hirata, con su estilo artístico serio y directo, hallo una nostalgia por los kamishibai** (teatros callejeros donde se representaban obras en imágenes, lo cual es considerado como un antecedente del manga, como ya habíamos señalado otras veces) **de los viejos tiempos, y una sensibilidad al estilo de las violentas estampas guerreras del período Edo**. Pocos mangakas pueden presumir de haber conocido una apreciación por parte de figuras de tan alto nivel.

Aún en la actualidad, **Hirata** sigue mostrándose plenamente activo; una de sus más recientes creaciones es la serie de relatos *Ishoku Retsuden* (*Sagas de los samurais*), publicada sin periodicidad fija a partir de agosto de 1991 por la editorial **Kodansha** en su revista *Mr. Magazine*; la misma editorial publicó el pasado marzo el primer volumen recopilatorio respectivo. Cada entrega de *Ishoku Retsuden*, que dura unas 24 páginas, vuelve a exhibir la predilección de **Hirata** por los personajes de las clases sociales más bajas, dejando de lado las figuras históricas más célebres de la época, mostrando una vez más el aspecto más oscuro del pasado del Japón, del que apenas los libros de historia se han atrevido a hablar.

Aunque, como ya hemos señalado, **Hirata** no ha creado ningún personaje fijo en especial que le haya proporcionado popularidad, con sus múltiples historias donde el protagonista no es nadie en particular, sino todo el pueblo del Japón, **Hirata** ha demostrado que para alcanzar esa misma popularidad no es necesario ligarla a la creación de un personaje **vedette**; otro caso similar es el de **Yoshihiro Tatsumi**, quien con sus historias costumbristas del Japón contemporáneo, ha logrado asimismo convertirse en un mangaka muy apreciado por el público lector sin necesidad de crear un personaje fijo.

Con su trepidante ritmo cinematográfico, el cual ha llegado a ser comparado a los films de **Akira Kurosawa**; con su estilo detallado y desgarrador, donde las escenas de sangre y de asesinatos son mostradas sin censuras de ningún tipo; con sus historias de lucha por la vida, de combates y de honores que han de ser vengados, la obra de **Hirata**, constituye un palpitante viaje por el pasado nipón, tan exótico para el lector occidental como para el lector japonés actual. Seguramente, a más de uno de nuestros lectores se le habrá despertado el interés por el Japón histórico, tras haber leído *Kamui* o *Lone Wolf and Cub*; por eso, la lectura de las series de **Hirata** sería el siguiente paso para mantener vivo dicho interés. De este modo, es de esperar que algún día, algún editor occidental –aparte de la edición de **Eclipse** ya citada– se atreva a traducirla.

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

MANGA Y LUCHA LIBRE

Dentro de los manga del género deportivo, ya conocemos cómo los dedicados al béisbol se llevan la parte del león en cuanto a popularidad, seguidos de los que tratan de fútbol y otros deportes de pelota. Sin embargo, los manga dedicados a las artes marciales y deportes de combate en general tampoco se quedan atrás, en especial los dedicados al **sumo** o lucha libre japonesa, dado que este deporte rivaliza con el **béisbol** como el favorito de los japoneses; de hecho, son numerosos los torneos nacionales de **sumo** que se celebran cada año en el Japón, y sus respectivas retransmisiones televisivas figuran entre los programas líderes en audiencia del país.

Con todo ello, han sido varios los manga de éxito protagonizados por luchadores de **sumo**, como fiel reflejo del impacto de este deporte entre el público nipón, algunos de los cuales han sido también difundidos entre nosotros a través de su versión en anime.

Tal es el caso de *Tiger Mask*, el primer gran éxito de los manga sobre lucha libre, creado por el guionista **Ikki Kajiwara** –quien también ha escrito *Kyojin no Hoshi* (**La estrella de los Gigantes**), el célebre manga sobre **béisbol** ilustrado por **Noboru Kawasaki**– y el dibujante **Naoki Tsuji**, para varios títulos juveniles de la editorial **Kodansha**; su adaptación animada, producida por la **Toei** en 1969 y con 105 episodios de duración, ha sido emitida en España por Canal Plus como *El tigre enmascarado*.

El luchador **Tiger Mask**, quien como su nombre indica, lleva la careta de un tigre, se llama en realidad **Naoto Date**. habiendo crecido en un orfanato, **Naoto** siempre cede las ganancias que obtiene en sus combates al mismo. **Naoto** fue entrenado como luchador dentro de una liga llamada **el Foso de los Tigres**; sin embargo, los miembros de dicha liga son caracterizados por su extrema violencia y las sucias artimañas que suelen emplear durante sus combates, cosa que **Naoto** rehusa aplicar cuando él lucha, lo cual lo coloca en situaciones particularmente delicadas cuando ha de combatir contra otros miembros del **Foso de los Tigres**, aunque en la mayoría de los casos el juego limpio acabe por triunfar.

Además de algunas películas dedicadas al personaje, la **Toei** lanzó en 1981 una secuela de la serie anterior, *Tiger Mask Nisei* (**Tiger Mask II**). Con 31 episodios de duración, dicha secuela contaba con un nuevo protagonista, **Tatsuo**, quien también se ha criado en el mismo orfanato que **Naoto**; tras la muerte de éste, **Tatsuo** decide convertirse en un nuevo **Tiger Mask**, participando en los combates, al igual que su antecesor, a beneficio de los huérfanos. **Tatsuo** ocultará su identidad de **Tiger Mask** como un periodista deportivo.

Tetsuya Chiba (DB nº 68), famoso por su manga sobre boxeo *Ashita no Joe* (**Joe del mañana o El campeón**) y otros manga deportivos, también se apuntaría a la movida de los manga sobre **sumo** con **Notari Matsutaro**, creada en 1973 para la revista de la **Shogakukan** *Big Comic*. Las hazañas del corpulento y bonachón luchador **Matsutaro** (que literalmente significa **chico-pino**), pese a conocer una larga carrera, recopilada en más de 20 volúmenes, no ha conocido versión en anime.

Más recientemente, y más conocido entre algunos de nuestros lectores, es *Kinnikuman*, cuya serie animada ha sido difundida ente las cadenas autonómicas TV3 y canal 9 como *Muscleman*. *Kinnikuman* (que precisamente se traduce literalmente por **músculo-man**) fue creado como manga por **Tamago Yude** en 1982 para **Shonen Jump**. Los combates de este simpático luchador procedente de otro planeta, frente a los más insólitos y grotescos oponentes, constituyen de por si una parodia de los propios manga sobre **lucha libre**. *Kinnikuman* ha conocido, aparte de una serie televisiva de 137 episodios, cerca de una docena de películas de largo a medio metraje, todas ellas realizadas por la **Toei**; en 1991 se emitió una nueva serie de episodios.



Una escena de **KinniKuman** (Muscleman) con el protagonista a la derecha



Portada de un manga de **Aa! Harimamada**

Ya en los 90, una cierta ruptura ha sido producida dentro de los manga dedicados al **sumo** con al aparición de *Aa! Harimanada*. Esta creación de **Kei Sadayasu**, aparecida en 1990 en el semanario de la **Kodansha** *Comic Morning*, está protagonizada por el luchador **Harimanada**, cuya conducta dentro del ambiente del **sumo** choca frecuentemente con las estrictas reglas y código ético de tan ancestral deporte. Aunque musculoso y aguerrido en apariencia, como todo campeón de **sumo** que se precia, **Harimanada** es en el fondo rebelde e independiente y posee sus propias teorías respecto a cuestiones en torno a dicho deporte, tales como cómo debería comportarse un campeón de **sumo**, o bien qué clase de hombre es digno de convertirse en campeón. Tal conducta provoca disturbios en el antaño inamovible mundo del **sumo**, habiendo constituído este manga materia de reflexión respecto al futuro de la **lucha libre** japonesa.

Las series aquí citadas son tan sólo las más destacables de entre numerosos manga existentes en el mercado japonés dedicados a la **lucha libre**, tanto protagonizados por luchadores existentes en la realidad, como por luchadores ficticios (estos últimos han llegado a producir casos a la inversa; es decir, que hayan aparecido luchadores en la vida real cuya identidad está tomada de algún luchador creado para el manga, por ejemplo **Tiger Mask**). Se podría establecer aquí una comparación entre el mercado historietístico japones y el mejicano, dado que en Méjico, país donde la **lucha libre** es también un deporte muy popular, se publican asimismo tebeos basados en idéntico tema, protagonizados por luchadores tanto reales como de ficción.

Aunque, como es de suponer, la gran mayoría de estos manga sobre **lucha libre** sorprende más por su cantidad que por su calidad, es también necesario reseñarla por constituir otra prueba más de la popularidad a nivel masivo del mercado de los manga. Un nivel que, como hemos podido ver en otras ocasiones, trasciende a menudo más allá del simple público lector de comics.

YOSHIHARU TSUGE: EL MANGA DE VANGUARDIA

Al igual que en USA o en Europa, los años 60 supusieron una época de cambios para el panorama historietístico del Japón; frente a los manga y autores tradicionales, empezaron a surgir títulos y creadores que representaron unas vías alternativas tanto a nivel gráfico como narrativo, en el mercado de los comics japoneses; dicha situación puede considerarse como el equivalente de la revolución que supusieron los comics **underground** en USA por aquella misma época, o la maduración de revistas como *Pilote* en Francia, o incluso, algunos años más tarde en España, la aparición de revistas como **El Víbora** o **Cairo**.

Un elemento clave en dicha consolidación del manga adulto fue la revista *Garo*, publicada por la editorial **Seirindo**, donde hizo sus pinitos toda una generación de **mangakas** innovadores, junto a nombres ya consagrados; por ejemplo, **Sampei Shirato**, quien lanzaría en las páginas de *Garo* desde su primer número, es decir en diciembre de 1964, su personaje ya sobradamente conocido por todos vosotros, **Kamui**.

Entre las firmas más significativas que desfilaron por *Garo* durante sus primeros y más interesantes años de vida se encuentra la de **Yoshiharu Tsuge**; sin embargo, en le momento de entrar como colaborador de *Garo*, **Tsuge** no era ningún debutante, pues por aquel entonces ya llevaba más de una década de carrera.

Nacido el 31 de octubre de 1937 en la pequeña isla de Oshima (prefactura de Tokio), **Tsuge**, huérfano de padre, había tenido que abandonar sus estudios siendo todavía muy joven, para dedicarse a trabajar en los más diversos empleos, hasta que en 1953 se inicia como autor de manga.

A lo largo de los años 50, **Tsuge** creará numerosas series para los más diversos géneros, colaborando básicamente para el mercado de los *Kashibon manga* (manga de alquiler); al igual que su contemporáneo **Yoshihiro Tatsumi**, **Tsuge** se convertiría en uno de los pioneros del **gekiga** o manga de corte dramático, destinado a un público lector más maduro que el habitual hasta entonces. De este primer período, sus obras más destacables son *Koroshiya* (**El asesino**, 1958), *Fujuwajutsushi* (**Historia de un ventrílocuo**, 1960), *Nazo* (**El enigma**, 1961), *Mishiranu Hitobitu* (**Los extranjeros**, 1964), *Nezumi* (**Las ratas**, 1965), etc. En ellas impera todavía la influencia gráfica del ya citado **Shirato** o de **Osamu Tezuka**.

Pese a lo variado y profuso de su producción en el espacio de pocos años, **Tsuge** no se sentirá conformado con producir historietas de simple entretenimiento y se sentirá deseoso de dar a luz una obra que refleje de veras su personalidad creadora. Ello se convertirá en realidad al dar **Tsuge** un giro a su producción con la obra titulada *Numa*. De temática fantástica, *Numa* sorprendió a la mayoría de los lectores de manga y provocó el entusiasmo de diversos grupos de intelectuales. Aparecida en 1966, *Numa* constituía una ruptura gráfica no sólo en le panorama del comic japonés, sino incluso mundial, al presentar una chocante combinación de estilos, desde un realismo casi fotográfico hasta imágenes surrealistas, todo ello dentro de viñetas cuyo principal objetivo era traducir gráficamente escenas de la mente humana.

Las siguientes obras de **Tsuge** expresarían igualmente tal intención vanguardista: *Sanshoo* (**La Salamandra**, 1967), *Nejishiki* (**El espiritu del tornillo**, 1968), *El taller de estañado de Oba*, etc., encajando a la perfección con la mentalidad rupturista de una publicación como *Garo*.

Nejishiki, que cuenta la alucinante búsqueda de un doctor por parte de un joven que ha sido mordido por una medusa gigantesca, fue inspirado, según declaraciones del propio **Tsuge**, por un sueño que éste había tenido durante una siesta encima del tejado de su casa.



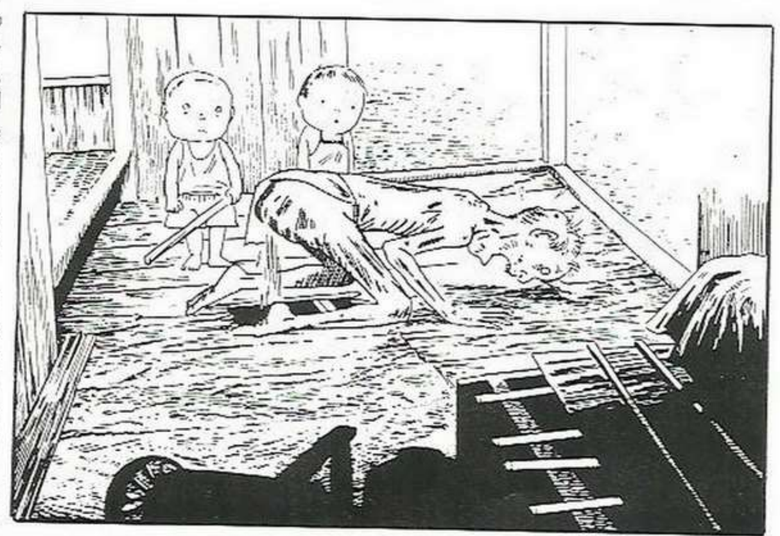
Neji-Shiki

En otras ocasiones, **Tsuge** mantiene un estilo más tradicional, con un ritmo narrativo pausado, no exento de una cierta poesía: es el caso de obras como *Akai Hana* (**Flores Rojas**), que ha tenido el honor de ser la única historia de **Tsuge** publicada fuera del Japón, concretamente en USA, en la revista *Raw* –precisamente una publicación tan innovadora y vanguardista en dicho país como lo ha sido *Garo* en el Japón– y en Holanda, en la revista dedicada al estudio de la historieta *Stripschrift*. *Akai Hana* narra el repentino pase a la pubertad de un joven japones.

Conforme pasaron los años, el espíritu anticonformista y alternativo de *Garo* dejó de constituir una novedad, y la revista pasó a un período de decadencia, descendiendo considerablemente su tirada: en 1990, ésta apenas alcanzaba los 5.000 ejemplares; una cifra en verdad insignificante para un país donde es corriente que semanarios como **Shonen Jump** alcancen sin problemas los 6 millones de tirada por número. Fue así como algunos de sus autores entraron en un período de oscuridad, entre ellos **Tsuge**, quien estuvo durante más de 10 años recluído en el norte del Japón y reduciendo su producción de manga.

Felizmente, hace poco que ha vuelto al estrellato; ello se debe especialmente al hecho de que la **Seirindo**, y con ella *Garo*, ha sido adquirida por un nuevo dueño tras el retiro del anterior; con el cambio de propietario, y el relanzamiento de **Tsuge**, *Garo* ha vuelto a aumentar su tirada, si bien de momento de forma paulatina. Otra causa del **revival** de **Tsuge** es el que uno de sus manga, *Muno no Hito* (**El hombre incompetente**), haya sido recientemente adaptado como una película de imagen real que ha resultado un éxito de taquilla en el país.

Tsuge –cuyo hermano menor, **Tadao** también ha sido autor de manga– es, pese a no poseer una obra tan cuantitativamente o comercialmente importante como la de otros mangakas más frecuentemente presentes en esta Sección, un nombre importante en la historia del nuevo manga surgido a partir de los 60, igual que **Tezuka** lo fue al entrar en el manga en su primera revolución a finales de los 40. Y es de esperar que, en los años venideros, sus contribuciones a la renovación del manga continuarán inspirando a las nuevas generaciones de autores de manga que, en estos próximos años, tendrán como misión el mantener en continua renovación y evolución la narrativa gráfica nipona, tal como han venido haciendo sus predecesores desde hace ya tres décadas.



El taller de estañado de oba

MAGICAL GIRLS TOUR (II): LAS ESTRELLAS DE PIERROT

Como señalamos la semana pasada, los 80 presenciarían la revelación de las **magical girls** lanzadas por el **Studio Pierrot**, las cuales constituirían una revolución dentro del tema, al tratarse de **magical girls** destinadas a un público más maduro que las magical girls aparecidas con anterioridad, en el período en que este tipo de series era casi monopolizado por la **Toei**.

Como preludio a dicha revolución, la productora **Ashi** lanza en 1982 otra magical girl destinada a cosechar gran impacto, que pese a tratarse de una serie básicamente destinada al teleespectador infantil, no está desprovista de cierta sofisticación que la convertirá en un precedente inmediato de las magical girls del **Studio Pierrot**; se trata de *Maho no Princess Minky Momo* (más conocida internacionalmente como **Magical Princess Gigi**). Al hallarse en peligro el **País de los Sueños**, debido a que los humanos son cada vez menos capaces de soñar e imaginar, sus reyes deciden enviar a su hija **Minky Momo** a la Tierra, con fin de remediar el problema y devolver la fantasía a nuestro planeta. Acompañada de un pájaro, un mono y un perro, nuestra heroína, ayudada de su varita que le permite convertirse en adulta, lleva una doble vida como hada y como hija de dos padres terrestres –un joven matrimonio dueño de una tienda de animales– a la par que intenta hacer ver a los humanos que, en la vida real, hay a veces más fantasía que en los propios sueños. Además de la serie original de 63 episodios, la **Ashi** realizó una nueva serie en 1992, varios **OAVs** y una película, *La Ronde in my Dream*, de 1985, que con el título castellano de *Viaje a la isla sin tiempo* y emitida por Tele 5 un par de veces, ha sido lo único que se ha podido ver en España de este personaje.

En 1983, por fin, aparece *Magical Angel Creamy Mami*, conocida entre nosotros como *El broche encantado*, la primera de las series sobre magical girls de **Studio Pierrot**. Su protagonista, **Yu** (**Susana**, en castellano), recibe un día la visita de un duende extraterrestre que le concede un **broche-polvera** del cual se extrae una varita que permite convertirla en la bella cantante **Creamy Mami**. Nadie, ni tan sólo **Toshio** (**Enrique**), el novio de **Yu**, sospecha que ésta posea una doble identidad. Al cabo de un año, **Yu** pierde sus poderes y vuelve a ser una chica ordinaria, por lo que su **otro yo Creamy Mami**, quien a lo largo de la historia ha ido convirtiéndose en una aclamada **superstar**, desaparece para siempre en el curso de un concierto de despedida. O mejor dicho, para casi siempre, ya que pese a concluir de ese modo la serie inicial de 52 episodios, **Creamy** reaparecerá fugazmente en un par de **OAVs** lanzados con posterioridad.

Studio Pierrot se marcaría un nuevo tanto al presentar en 1984 *Maho no Yosei Pelsha* (**El hada de la magia Pelsha**), serie inédita en España pero no en Italia, donde fue rebautizada *Evelyn*. **Pelsha** de origen japonés pero nacida y criada en África, recibe sus poderes de turno tras regresar a su país de origen, a través de una pulsera obsequiada por tres duendecillos. Ésta le permite convertirse en el doble del hada de los sueños, adormecida en espera de que estos últimos regresen a la Tierra. La serie de 48 episodios estaba adaptada de un manga de **Takako Aonuma**, aparecido en un título femenino de la editorial **Shueisha**. Otro manga, realizado por **Hirohiko Arai** y publicado por **Shogakukan** en su revista para chicas *Flower*, sería la base del siguiente éxito de **Pierrot**: *Maho no Star Magical Emi*, entre nosotros *La magia de Emi*. Lanzada en 1985 y compuesta por 38 episodios, la serie estaba protagonizada por **Mai** –no confundir con cierta chica con poderes, aunque la que nos ocupa también los tenga– quien como los dos personajes anteriores, recibe el don de convertirse en una chica crecidita merced a una varita otorgada por un espíritu en forma de ardilla. Su nueva existencia le permite ser una talentosa ilusionista, adaptando el nombre de **Emi**, en alusión a **Emily Lowell**, una célebre prestidigitadora a la cual anhela emular; ello le permitirá ingresar en una prestigiosa asociación de magos, el **Majokko Club**. Al cabo de un año, decidirá restituir sus poderes y proseguir su ascendiente carrera como ilusionista por sus propios medios. Las andanzas de **Emi** también obtendrían una secuela en forma de un **OAV**, a modo de retrospectiva de la serie.



Minky Momo (*Gigi*)

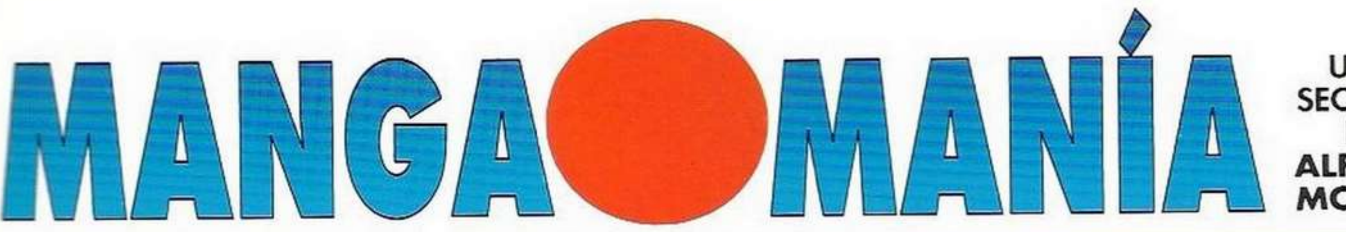


Creamy Mami (*El Broche Encantado*)

La última de las grandes series sobre magical girls del **Studio Pierrot** sería *Maho no Idol Pastel Yumi* (en España, **Sandy**), de nuevo basada en un manga del ya citado **Arai**. como las otras tres. **Yumi** recibe sus poderes mediante la visita de un par de duendes, esta vez en forma de gatos. Los objetos que le proporcionan sus poderes son esta vez dos: una varita y un broche, con los cuales puede realizar dibujos en el aire, que tienen el don de volverse reales. La serie no tendría tanto éxito como las anteriores, durando sólo 26 episodios. Aunque **Studio Pierrot** concluyó con *Pastel Yumi* su edad de oro de las magical girls (si bien en series posteriores del mismo estudio como *Johnny y sus amigos*, el elemento mágico no esté ausente, pese a tratarse en principio de una serie de ambiente estudiantil), todavía reunió a las cuatro protagonistas de sus otras tantas series en un único **OAV** de 45 minutos, *Majokko Club Yoninguni* (**El club de las cuatro haditas**), aparecido en 1987. En él **Creamy, Emi, Pelsha** y **Yumi** se reúnen para unir sus poderes y así afrontar un enorme alienígena, aunque al final resultará que las cuatro estaban en realidad interpretando el rodaje de una película.

Con las magical girls del **Studio Pierrot**, este tipo de personajes cambió definitivamente, dando paso a heroínas todavía más sofisticadas y adultas. Es así como, hoy día, viejas conocidas nuestras como *Sailor Moon* o *Video Girl Ai* tienen bien poco que ver con aquellas primerizas brujitas, cuya herencia, sin embargo, no hay que olvidar; buena muestra de ello es el que algunas de esas series pioneras en el tema hayan conocido un **revival** en años recientes (caso de *Mahotsukai Sally*). Actualmente, todavía se realizan series de brujitas al estilo clásico, como *Hime-chan no Ribon* (**La cinta de la princesa**), producido por **Studio Gallop** en 1992, aunque esta temática, como tantas otras presentes en el manga y el anime, ya posee definitivamente su mayoría de edad. Y podemos estar seguros de que la magia tardará aún en agotarse, por lo que cabe esperar el nacimiento de nuevas magical girls en los años venideros.

¡Ah! Por cierto, a pesar de estar emparentadas de algún modo con las magical girls, no hemos puesto aquí a las chicas-androide (tales como **Arale** o la creación de *Go Nagai Cutey Honey*). Creemos que éstas merecen un estudio aparte: el de las **robot girls**.



UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

MAGICAL GIRLS TOUR (1): LA HORA DE LAS "BRUJITAS"

No hace falta que recordemos que uno de los temas predilectos de los manga y anime pertenecientes al género romántico (más exactamente, a caballo entre el romántico y el fantástico, y a veces además el humorístico), es el de las **Magical girls –o mahokka**, por decirlo en correcto japonés–, es decir, el de las jóvenes brujas o hadas con poderes extraordinarios que utilizan generalmente para el bien de sus semejantes; o, para ser más exactos, no tan semejantes, ya que este tipo de personajes suelen tener sus aventuras en entornos poblados por seres **normales**.

Esta estirpe tan singular tendría sus raíces a partir de la primera mitad de los 60, cuando los manga para chicas ya han consolidado su puesto en el mercado editorial; la serie pionera sobre **magical girls** sería *Himitsu no Akko-chan* (**El secreto de la pequeña Akko**), creada en 1962 por **Fujio Akatsuka**. Esta serie ya fue comentada cuando hablábamos de su autor en el nº 115 de esta revista. Poco después le seguiría *Mahotsukai Sally* (**Sally, la brujita**), creada como manga por **Mitsuteru Yokohama** (autor de *Iron Man 28*), y cuya adaptación animada sería la primera serie sobre el tema que nos ocupa, al hacerlo en 1966, es decir, tres años antes *Himitsu no Akko-chan-de la mano de la* ***Toei*** rodada en color (a partir del episodio 18); en 1990, la misma productora lanzaría una nueva serie dedicada al personaje. *Mahotsukai Sally* está protagonizada por una joven aprendiz de bruja que es enviada a la Tierra para estudiar el comportamiento de sus habitantes; la insuficiencia de sus poderes mágicos cuando quiere echar una mano a los humanos, así como los problemas de relación entre estos últimos y la propia familia brujeril de **Sally** son la base principal de sus historias. Acaso uno de los principales alicientes que motivó la creación de la serie, su consecuente éxito, y el inicio del filón de series sobre idéntico tema, fue la famosa telecomedia USA *Bewitche* (**Embrujada**), la cual era tan popular en aquella época en el Japón como en Occidente; el concepto de la bruja joven y bonita que utiliza sus poderes con fines benéficos y sus conflictos con los seres mortales pronto servirían de inspiración a numerosos autores de manga.

Con las dos primeras series ya citadas, quedaban establecidos los dos tipos básicos de magical girls: las de origen extrahumano, que en general son **brujas novatas** enviadas a la Tierra para observar el comportamiento de los humanos, y/o para cumplir un período de pruebas con fin de obtener su titulación como brujas completas (caso de **Sally**); y las de origen humano, las cuales obtienen sus poderes mágicos a través de algún objeto obsequiado por algún ser fantástico (caso de **Akko**, cuyo objeto en cuestión es un espejo). Al segundo tipo pertenecería la contribución del maestro **Osamu Texuka** a este tema: *Fushigina Melmo* (**La maravillosa Melmo**), aparecida en 1971 simultáneamente como manga y como serie de anime de 26 episodios. Al fallecer prematuramente su madre, la pequeña **Melmo** recibe del Cielo un frasco que contiene unos caramelos mágicos; éstos le permiten a la protagonista, según el color de los mismos, convertirse en adulta y así ayudar a su hermano menor en ausencia de la madre, o regresar a su edad original, o incluso reencarnarse en forma de cualquier animal. La serie fue realizada por **Mushi Productions**, el estudio de animación fundado por el propio **Tezuka**, poco antes de que éste lo abandonase.

Durante el resto de la década de los 70, la **Toei** se convertiría en la gran especialista en **magical girls**. Así, 1972 vería el estreno de *Mahotsuka I Chappy* (**Chappy, la brujita**), cuya trama es casi idéntica a la de las andanzas de **Sally**: la protagonista es otra joven maga que, junto con sus parientes, llega a la Tierra y se instala entre los humanos. La poca originalidad de la serie se vería compensada dos años más tarde con la aparición de *Majokko Meg-chan* (**Meg-chan, la pequeña maga**), basada en una manga de **Hiroshi Sekurako**. **Meg** es otra joven bruja enviada a la Tierra para un período de aprendizaje; una peculiaridad en el argumento es que, al mismo tiempo, otra colega rival y un inspector encargado de vigilar a ambas (sin que ellas se enteren) son asimismo enviados a nuestro planeta. El inspector deberá deducir, al final de la serie, quién de las dos chicas es digna de ser titulada como auténtica bruja.

Go Nagai, aunque más conocido por su *Mazinger Z* y otras series de robots, también aportaría su grano de arena al filón con la presentación, en 1978, de *Majokko Chikkle*. aunque también perteneciente a la subespecie de las brujitas que se instalan en la Tierra para estudiar el comportamiento de los humanos, **Chikkle** se diferencia en que penetra en nuestro mundo a través de un viejo álbum de fotos. Pese a estar producida la serie, al igual que las tres anteriores, por la **Toei**, su animación fue realizada por la **Sunrise** (*Gundam, Dirty Pair, El gran Suixi*, etc.).

Mahot Sukai Sally

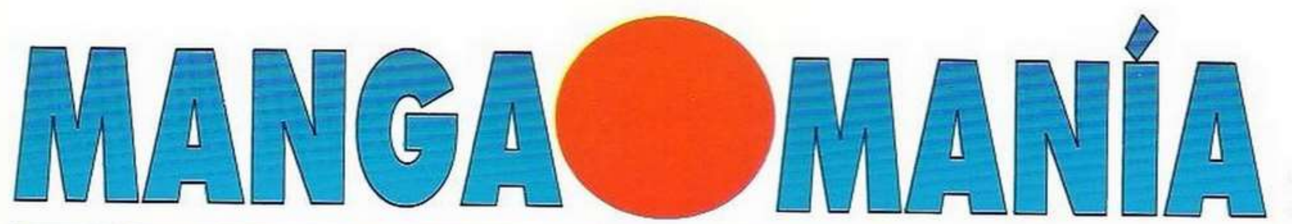
Más conocida entre nosotros es *Hana no Ko Lun Lun* (**Lun Lun, el ángel de las flores**), difundida por TVE como *El misterio de la Flor Mágica*, y basada en un manga de **Shiro Jinbo**, llevado al anime en 1979. La protagonista es la última superviviente del **Reino de las Flores** que reside en la Tierra; su pueblo, que antaño tenía su sede en nuestro planeta y ahora se halla exiliada en una estrella lejana, necesita la **flor de los Siete Colores** para que su príncipe heredero pueda acceder al trono real; corresponderá a **Lun Lun**, acompañada de un perro y un gato que son en realidad dos espíritus de las flores, viajar por todo el mundo en busca de la prodigiosa flor que tanta falta le hace a su pueblo natal.

Con *Maho Shojo Lalabel*, aparecida en 1980 y adaptada de un manga de **Eiko Fujiwara**, se cierra la **Edad de oro** de las magical girls de la **Toei**. **Lalabel** es otra joven bruja más que llega a la Tierra, equipada con una varita mágica que ha arrebatado a un perverso mago. Durante su estancia entre los humanos, alojada por una anciana pareja, **Lalabel** deberá defenderse de las continuas tretas que le impondrá el mago para recuperar la varita.

Los 80 traerían un importante giro al tema de las magical girls, al entrar en escena las creaciones de **Studio Pierrot** (*Creamy Mami, Emi*, etc.), más sofisticadas y destinadas a un sector público más crecido, al contrario que las series hasta aquí citadas. En la segunda parte de este artículo nos encargaremos de todas ellas. Así que la magia no se ha desvanecido aún...



Fushigina Melmo



UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

RAKUTEN KITAZAWA: LA PREHISTORIA DEL MANGA

Aunque todos sabéis de sobras que se considera la segunda mitad de los años 40 como el punto de partida del manga tal como se concibe hoy día, en varias ocasiones hemos echado otros tantos vistazos a las principales series de manga anteriores a dicho período. Hoy iremos aún más hacia atrás, a principios de siglo, cuando la narrativa gráfica japonesa se hallaba en su prehistoria; uno de los principales pioneros de aquella época fue **Rakuten Kitazawa**.

Nacido en Omiya (prefectura de Saitama, al norte de Tokio) en 1876, Kitazawa debutó como caricaturista, tras haber estudiado pintura, en un semanario satírico en inglés llamado *Box of Curios*, editado en **Yokohama**. Fue gracias a las enseñanzas del dibujante australiano **Frank A. Nankivel** que **Kitazawa** aprendió los rudimentos de la caricatura política.

A partir de 1899, colabora en el suplemento dominical del diario *Jiji Shinpo*, publicando inicialmente chistes gráficos y caricaturas de tema político, recuperando para dicha ocasión el término **manga** (creado, como recordaremos, por el pintor **Hokusai** en 1814 para definir a todo tipo de dibujo humorístico). Por aquellos mismos tiempos, entretanto, estaba teniendo lugar en USA el nacimiento de los primeros suplementos dominicales de comics. Encabezada por la aparición del legendario *Yellow Kid*, toda esta revolución gráfica despertaría influencias tanto al otro lado del Atlántico como del Pacífico; es así como, inspirándose en los primitivos comics USA, **Kitazawa** se convertiría en uno de los primeros dibujantes japoneses de historietas gráficas al publicar, en las páginas del propio suplemento del *Jiji Shinpo*, su primera serie con protagonistas fijos: *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokube), aparecido en 1901 y presentando las desventuras en la capital japonesa de una pareja de pueblerinos. Sin embargo, pese a haber asimilado nuestro artista las técnicas de la narrativa en viñetas a la perfección, no se había atrevido aún a presentar los diálogos en bocadillos, aunque éstos sí iban inscritos dentro de los cuadros.

En 1905 su carrrera conoce un momento importante al fundar el periódico satírico *Tokyo Puck* (llamado así en alusión a **Puck**, un legendario semanario de humor estadounidense, nacido en 1877 y en donde colaboraba su maestro **Nankivel**). Primera publicación de su género aparecida en japonés, *Tokyo Puck* conocerá un éxito considerable, pasando de una periodicidad quincenal a semanal, y alcanzando una tirada de 60.000 ejemplares, hasta su desaparición en 1911; seguidamente, **Kitazawa** creará otra publicación, *Rakuten Puck*, quincenal, al mismo tiempo que sigue colaborando habitualmente para el *Jiji Shinpo*.

Paralelamente a su labor de dibujante y de director de revistas, **Kitazawa** abordará otras actividades paralelas: en 1918 fundará el Manga *Korakukai*, un primer intento de crear una asociación destinada a englobar los autores de manga, y en 1929 efectuará una gira por Europa y América, consagrándosele una exposición en París, donde además sería condecorado con **la Legión de Honor**. En 1930, tras haber publicado un volumen de ilustraciones donde plasmó los recuerdos de su largo viaje a Occidente, se inicia la publicación de sus obras completas en varios tomos, si bien tan ambicioso proyecto quedaría inconcluso, al interrumpirse tras el séptimo tomo. En 1933, tras más de tres décadas de fieles servicios y justo cuando se hallaba en pleno apogeo de su carrera, deja de colaborar en el *Jiji Shinpo*; al año siguiente funda la primera escuela dedicada a la enseñanza del manga, cuyas lecciones tienen lugar en su estudio. *Kitazawa* no abandonaría por ello la producción de dibujos humorísticos, al tomar parte, durante **la II Guerra Mundial** y junto con otros dibujantes compatriotas, en la realización de chistes e historietas propagandísticos, para aparecer en publicaciones editadas en inglés destinadas a rebajar la moral de las tropas enemigas.

Poco después de acabada la guerra, en 1948, **Kitazawa** abandonaría su labor como enseñante en la escuela de manga y se retiraría a su pueblo natal, donde continuaría residiendo hasta su muerte, acaecida el 25 de octubre de 1955 a causa de un paro cardíaco.

A lo largo de su carrera, **Kitazawa** cultivaría raramente las historietas con personaje fijo, dejando aparte la ya citada *Tagosaku to Mokube*, así como *Tonda Haneko* (La sorprendente Haneko), serie protagonizada por una jovencita siempre dispuesta a ayudar al prójimo, pero cuya ayuda suele terminar de manera desastrosa, pese a su buena voluntad. La página de dicha serie que hemos reproducido aquí apareció originalmente en 1929; el hecho de que esté traducida al catalán se debe a que fue publicada en 1969 en la revista *Cavall Fort*, dentro de una sección titulada **Mostra del comic mundial** (la cual iba a cargo precisamente de nuestro Dire, **Antonio Martín**). A riesgo de equivocarnos, tal vez sea ésta la primerísima página de manga jamás aparecida en el Estado Español.



Tonda Haneko

Kitazawa, al cual se le dedicó en 1966 un museo consagrado a su obra en Omiya, es considerado plenamente como uno de los iniciadores del comic en el Japón, junto con otros contemporáneos suyos como **Ippei Okamoto** (1886-1948), habiendo servido además de maestro a otros artistas quienes, a lo largo de los años 20 y 30, constituyeron la segunda generación de mangakas.

Si todos los autores de manga formados desde finales de los 40 hasta hoy deben algo a **Osamu Tezuka** por haber sido él quien hizo entrar el manga en su edad moderna, el propio **Tezuka** y los que le antecedieron también deben lo que llegaron a ser, dejando aparte las influencias del comic USA que pudieran recibir, a los primeros tanteos de precursores como **Kitazawa** dentro del campo de la narrativa en viñetas. Quién habría que decir que esos primeros tanteos serían, muchas décadas después, la-semilla que generaría una industria editorial millonaria en lectores, en páginas producidas, y en ventas de ejemplares.

WAKI YAMATO: LA MUJER EN LA HISTORIA

Entre las principales mujeres autoras de manga ya hemos podido observar el importante papel que juegan aquellas firmas especializadas en los manga de ambiente histórico con protagonistas femeninos; el caso más notable es el de **Riyoko Ikeda** y su **Versailles no Bara** (La Rosa de Versalles), entre varias obras más, así como, en parte, el de **Rumiko Igarashi**, quien además de su *Candy Candy* y otros manga de corte romántico, también ha producido algunos culebrones de ambiente histórico. El ejemplo de ambas autoras ha alentado a otras **shojo mangaka** a cultivar este tipo de **soap operas** donde se exhibe el papel jugado por la mujer en tiempos pasados; entre ellas destaca el nombre de **Waki Yamato**.

La obra que le ha proporcionado mayor celebridad es *Haikarasan ga Toru* (**Aquí viene la chica elegante**), publicada de 1975 a 1977 por la editorial **Kodansha** —para la cual **Yamato** ha realizado casi exclusivamente su obra— en su semanario *Shojo Friend*, abarcando en total cerca de 1.500 páginas recogidas en 8 tomos.

La acción de *Haikarasan ga Toru* se desenvuelve a comienzos del siglo XX, cuando el Japón se halla en pleno período Taisho (1912-1926), llamado así en nombre del emperador que gobernó el país durante esos años. Dicho período constituyó una notable época de cambios para el Japón, al efectuar éste una importante apertura hacia occidente y ser reconocido internacionalmente como una de las grandes potencias mundiales; si bien tal **occidentalización** era causa frecuente de no pocos choques con las ancestrales costumbres niponas.

En medio de todo este ambiente hallamos a **Benio**, la protagonista de nuestra historia. **Benio** pertenece a una familia de la alta burguesía japonesa, y como corresponde a su rango social, asiste a una escuela para **niñas bien**. De carácter desenfadado y rebelde, **Benio** aprende con disgusto que su padre pretende casarla con un joven militar de sangre azul, **Shinobu**. Aunque al principio **Benio** se opondrá al hecho tradicional de que sean los padres quienes elijan el futuro esposo de su hija, finalmente accederá al matrimonio con **Shinobu**. Sin embargo, este último es llamado a filas de repente para tomar parte en la guerra ruso-japonesa. Tiempo después, al no recibir noticias de **Shinobu**, éste es dado por desaparecido. Sin embargo **Benio**, la cual ha adquirido entretanto la profesión de periodista, recibe un día la misión de entrevistar a una pareja de condes rusos que visitan Japón. El marido resultará ser nada menos que **Shinobu** quien, tras perder la memoria mientras estaba en el frente, se le había hecho creer que era en verdad un noble ruso. **Benio** intentará consolarse buscando otro amor en la persona de **Onigima**, su jefe. Pero **Shinobu** recuperará seguidamente el conocimiento, por lo que todavía él y **Benio** correrán bastantes peripecias hasta llegar al **happy end** que los reunirá otra vez.

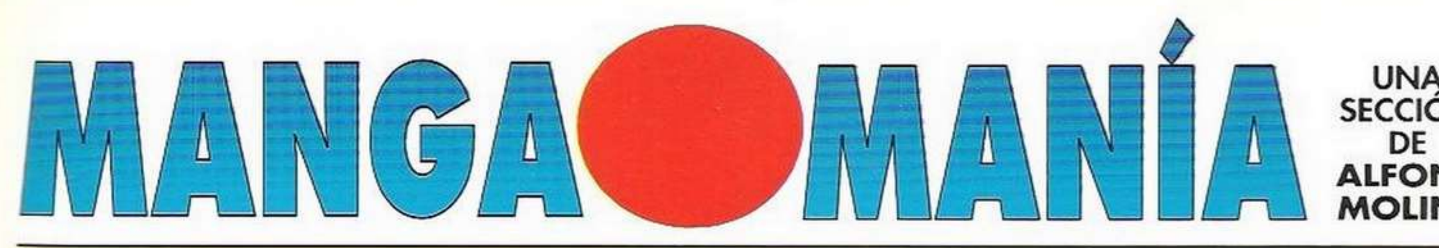
Haikarasan ga Toru conoció una versión animada en forma de serie de 44 episodios en 1978, a cargo de **Nippon Animation**, si bien el poco éxito de dicha adaptación motivó el número relativamente bajo de episodios y la necesidad de resumir bruscamente el final del argumento por comparación al manga original. Pese a no haber sido emitida en España, la serie sí ha aparecido en Francia e Italia, siendo rebautizada con el título de *Mademoiselle Anne*.

Como dato curioso, el octavo y último volumen del manga tiene la particularidad de consistir en una parodia del propio manga, tal como bastantes mangakas gustan de realizar pastiches de sus mismos personajes (buena muestra de ello son las diversas versiones **SuperDeformed** de manga o animes populares). Otras creaciones de **Yamato** nos trasladan a otras tantas eras históricas que nos ofrecen otras tantas visiones del papel jugado por la mujer en cada una de ellas. Así, *Asakiyunenishi* tiene lugar durante el siglo XI, estando basada en un clásico literario de dicha época, *Genji Monogatari* (**El relato de Genji**). Escrito por **Shikibu Murasaki,** una dama de la corte imperial (también el Japón cuenta con una tradición milenaria de mujeres escritoras) y con una extensión de ¡54! volúmenes, describe la vida amorosa del joven **Genji**, hijo del emperador, y sus relaciones con diversas mujeres de la nobleza. *Genji Monogatari* conoció en 1987 una adaptación animada en forma de película de dos horas, si bien estaba basada directamente en la obra escrita y no en el manga de **Yamato**. *N.Y. Komachi* es otra obra de **Yamato** que nos traslada esta vez al Japón del siglo XIX, y nuevamente describe los primeros pasos de la influencia occidental en la todavía poco abierta al exterior sociedad japonesa, al estar protagonizada por el romance entre una joven de la nobleza nipona y su pretendiente occidental.

Yamato ha sabido asimismo realizar mangas situados en épocas más recientes, tal como *Aramis '78*, cuyo título ya revela que sitúa su acción en los años 70. Su protagonista es una estudiante que decide vestirse y actuar como un chico, haciéndose llamar **Aramis**; los líos empezarán cuando su propia maestra se enamore de ella y pretenda hacerle participar en sus juegos sadomasoquistas.

El conjunto de las creaciones de **Yamato** nos muestra cómo la mujer ha sabido reivindicar, a lo largo de los siglos, su papel en la Historia y en la sociedad, en unas épocas en la que sus propios derechos eran poco o nada reconocidos, y aún menos en una sociedad poco innovadora en cuanto a la igualdad de derechos para ambos sexos, hasta tiempos recientes, como era la japonesa. Sin duda alguna, el papel jugado por **Yamato** y sus compañeras de profesión dentro de la industria de los manga, donde la mano de obra femenina ocupa un rol primordial, ha contribuido a que dicha igualdad haya sido por fin obtenida.

Haikara-san ga Toru



UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

KIKI: ME ENAMORÉ DE UNA BRUJA

El reciente estreno comercial entre nosotros, por fin, de *Porco Rosso* —si bien, en el momento de redactar estas líneas, hasta ahora únicamente en versión catalana— ha hecho revivir el interés, entre los nos animéfilos, por conocer más sobre la movida que actualmente está disfrutando la animación japonesa, a la par que ha despertado la esperanza, entre los animéfilos, de que dicho estreno sea continuado por las demás películas de **Hayao Miyazaki**.

De entre estas últimas, el mismo *Porco Rosso* y *Totoro* ya han pasado por esta **Sección**; ahora le toca el turno a *Kiki's Delivery Service* o, en el original, *Majo no Takkyubin* (El servicio de reparto de la brujita).

Esta realización del **Studio Ghibli** es el cuarto de los largometrajes creados, escritos y dirigidos por **Miyazaki**, después de *Nausicäa, Laputa: Castle in the Sky y Totoro*. Estrenado el 29 de julio de 1989, cuenta con 105 minutos de duración y tiene la particularidad, al contrario que los otros filmes citados, de no estar basado en una idea del propio **Miyazaki**, sino en una novela escrita por **Eiko Kadono**, que ha obtenido en el Japón un gran éxito y numerosos premios literarios.

Aunque la historia tiene lugar en el Japón actual, posee suficientes elementos como para hacer de ella una historia **intemporal**, además de contener pocos elementos locales, lo cual hace que la historia bien podría haber ocurrido en cualquier país (de hecho, **Miyazaki** hizo algunas visitas a Europa con fin de documentarse para preparar la ambientación del film, lo cual ha resultado en que algunos decorados tienen, en efecto, un curioso aire europeo).

Kiki, la protagonista, es hija de **Kokiri**, la descendiente de una larga dinastía de brujas, y de **Okino**, un erudito en el folklore y las leyendas japonesas, pasión que le movió a enamorarse y casarse con **Kokiri. Kiki**, la única hija de la pareja, ha ido aprendiendo las artes de la brujería a través de su madre, para así preservar su ancestral estirpe brujeril.

Es costumbre, entre las brujas, que cuando una cumple los 13 años, tiene que abandonar el hogar paternal para buscar un nuevo lugar donde establecerse y cultivar sus dotes mágicas; en suma, emanciparse. **Kiki** desea trasladarse a un pueblo que tenga mar, y así, una noche de luna llena, emprende con entusiasmo el viaje hacia su nueva vida, montada en su escoba y acompañada de su gato negro **Jiji**, quien a veces es la **voz de la conciencia** de nuestra heroína.

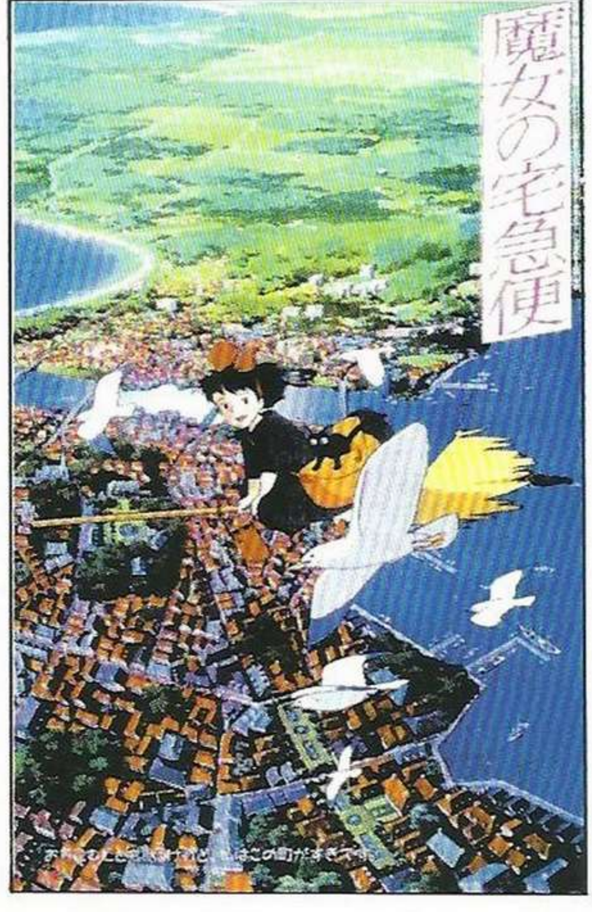
Tras un viaje accidentado, llega por fin a un pueblo costero, donde tiene su primer encuentro con **Tombo**, un muchacho con gafas, camiseta a rayas y una gran afición a los inventos; pese a que en dicho encuentro las relaciones entre ambos no serán muy cordiales, posteriormente entablarán una buena amistad.

Seguidamente, **Kiki** conocerá a **Osono**, la simpática esposa de un panadero, quien le ofrecerá alojamiento en su local a cambio de cuidar del mismo, ya que **Osono** está esperando un bebé. Para ganarse la vida, **Kiki** decide montar un servicio de reparto por vía aérea, utilizando para ello, por supuesto, su escoba. De este modo, sirviéndose de la buhardilla de la panadería donde reside como base, **Kiki** se encargará de entregar a domicilio los más variados objetos a bordo de su fiel escoba, ganándose pronto una afectuosa reputación entre los habitantes de su pueblo adoptivo.

Además de **Tombo**, con quien tiene un pequeño incidente a bordo de una bicicleta voladora inventada por él, otra de las principales amistades de **Kiki** es **Úrsula**, una joven pintora que vive en una cabaña en el bosque cercano al pueblo. A lo largo de la película, las aventuras de **Kiki** y sus relaciones con éstos y otros personajes forman un relato en apariencia simple, pero rico en detalles que muestran lo variopinto que puede llegar a ser el vivir cotidiano, pese a la inclusión en el guión de algunos elementos fantásticos como el hecho de que la protagonista sea una bruja.

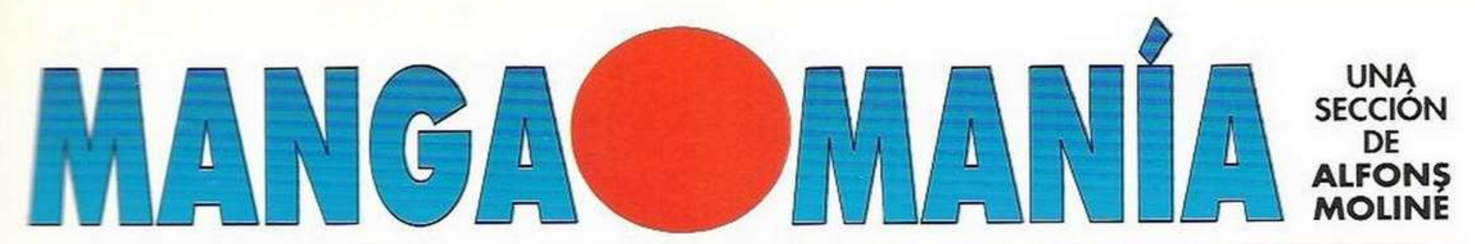
Y precisamente el que **Kiki** sea una bruja es algo que, en la trama del film, cobra una importancia casi secundaria, ya que *Kiki's Delivery Service* es, básicamente, la historia del paso **de niña a mujer**, la historia de una adolescente que habrá de afrontar no pocas crisis que, una vez superadas, le permitirán madurar. Unido todo ello a otros valores que tanto aquí como en otras cintas de **Miyazaki** son fáciles de hallar, tales como la amistad, la preocupación por la protección de la naturaleza y el deseo de ser servicial al prójimo, el resultado es un producto totalmente accesible —dejando aparte el que la acción transcurra en el Japón o en cualquier otro país— al público de todo el mundo.

Por otra parte, **Miyazaki** intentó romper con **Kiki** el cliché de la heroína ideal de corazón puro; a causa de varias cartas de mujeres que recibía, donde éstas le reprochaban el emplear este tipo de personajes femeninos, muy alejados de las condiciones y los problemas de la mujer actual, ello le movió a introducir una heroína quien, pese a ser una bruja, es más cercana a la realidad que **Nausicäa** o **Sheeta** (la protagonista de *Laputa*), al sufrir los problemas propios de la adolescencia antes citados.



Kiki's Delivery Service, que ha necesitado 15 meses de trabajo para un equipo de más de 200 personas, llegó a superar los 2,6 millones de espectadores durante los dos meses y medio siguientes a su fecha de estreno —récord que sólo sería superado por *Porco Rosso*— acompañado del pertinente merchandising del que hay que destacar los muñecos de peluche con la efigie del gato **Jiji** y los **anime comics** adaptando el film.

Aunque las hazañas de **Kiki** permanecen, de momento, inéditas para el animéfilo europeo —si bien, entre los fans británicos, han circulado copias del vídeo en versión doblada al chino (en Hong Kong se emplea el sistema PAL, y no es difícil hallar, entre las comunidades chinas de las principales ciudades europeas, vídeos de anime doblados a su idioma)— esperemos, como decíamos al principio, que el impacto provocado por *Porco Rosso* anime a **Oro Films** a difundir asimismo ésta y las demás obras del Maestro.



UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

SILENT KNIGHT: EL MISMO CABALLERO CON DIFERENTE ARMADURA

Los que seais fanáticos de *los Caballeros del Zodíaco* estaréis también familiarizados, a buen seguro, con otra creación de **Masami Kurumada** aparecida después de que éste diera punto final a las hazañas de **Seiya** y compañía: *Silent Knight Syow*.

Aparecida a finales de 1992 en las páginas de *Shonen Jump*, lo mismo que su predecesora, *Silent Knight* no conoció una existencia muy prolongada, despidiéndose del público lector a mediados del año siguiente, tras haber abarcado poco más de 300 páginas, recopiladas en dos tomos.

Acaso una causa de la breve duración de *Silent Knight* podamos hallarla en la similitud que tiene respecto a *los Caballeros del Zodíaco*, tanto a nivel gráfico como a nivel argumental. El protagonista de *Silent Knight*, **Syow**, es prácticamente un calco de **Seiya**, y ambos personajes lo son a su vez de otros héroes pertenecientes a otros manga creados por **Kurumada**, por ejemplo *Ring ni Kakero*, ambientada en el mundo del boxeo.

Y ése es precisamente el tipo de protagonista que hallamos en *Silent Knight*: joven, atlético, con ojos amplios, nariz puntiaguda y cabellera despeinada y morena que le llega hasta las patillas. De manera parecida a la de la obra más famosa de **Kurumada, Syow** forma parte de un grupo de guerreros con armadura, la **Neo-Society**, quienes luchan contra un grupo similar, **los guerreros de Rutsuku**, el villano principal de la saga.

Todo comienza cuando **Syow**, un introvertido estudiante cuyo único verdadero amigo es su mascota, un halcón llamado **Pinan**, presencia un día la invasión de una manada de dinosaurios que han venido a asolar su ciudad y se dirigen al instituto donde él estudia; de repente, un hada llamada **Shirin** le salva del ataque de un tiranosaurio. Luego, **Shirin** le revela a **Syow** que éste pertenece a una raza especial, la ya citada **Neo-Society**, cuyos miembros tienen la particularidad de no ser de descendencia íntegramente humana, mientras que, en cambio, poseen en su ADN las características de un animal que les ha hecho obtener el poder del mismo. **Syow** descubrirá su propio poder al presenciar cómo el tiranosaurio mata a su **halcón**; la rabia que tal escena le provoca hace que inmediatamente le brote su armadura de guerrero, la cual, además de darle el poder de un halcón, tiene la particularidad de metamorfosearse en la forma de dicha ave, a la par que le proporciona metalmente información acerca de su oponente. **Syow** vengará la muerte de su amigo plumífero liquidando el tiranosaurio, quien resultará ser uno de los secuaces de **Rutsuku.**

Posteriormente, **Syow** conocerá a otros guerreros de **la Neo-Society**, cada uno de los cuales posee el poder propio del animal que encarna. Los demás **Silent Knights** están compuestos, además de **Syow** y **Shirin**, por el **Búfalo**, el **Tigre**, el **Pavo Real** y el **Murciélago**; entre los **malos**, además de su líder **Rutsuku**, alias el **Jabalí**, y de su segundo, el **Grifo**, están los **guerreros Midnight**, compuestos por el **Águila** —quien, durante un combate con **Syow**, hará las paces con el mismo y revitalizará a nuestro héroe, herido, con su propia energía, poco antes de morir—, la **Lamia**, la **Araña** y el **Gavilán**, sin olvidar **la horda de saurios** con cuya invasión empezó la odisea de **Syow.**

Odisea que, tras varias decenas de páginas de combates que recuerdan no poco a los de *los Caballeros del Zodíaco*, por más que los protagonistas de *Silent Knight* estén basados en animales y no en seres de la mitología como en la obra anterior, no ha logrado cuajar del todo ni ha llegado a ser llevada al anime (si bien el que un manga haya tenido una existencia efímera, no siempre constituye un impedimento para que no se le adapte en versión animada; otros manga de duración aún menor que *Silent Knight* sí han tenido versión animada: como ejemplos, tenemos los breves episodios de *El mundo de Rumiko*, cada uno adaptado como OVA, o algunas obras de **Osamu Tezuka** que no han pasado de uno o dos tomos recopilatorios, pese a lo cual han tenido su propia serie televisiva).

Tras la conclusión de *Silent Knight, Kurumada* ha intentado de nuevo lanzar otro éxito con *Raimei no Zaji* (*Zaji, el del estruendo*), una vez más aparecido en *Shonen Jump*. El protagonista, **Zaji**, constituye otro calco físico de **Seiya** y de **Syow**, si bien en esta nueva obre el estilo gráfico de **Kurumada** adquiere un trazo más sólido y elaborado que en sus creaciones anteriores, así como una cierta dosis de caricatura.

Zaji, como **Syow**, es un adolescente retraído, y aparentemente apático. Su origen representa un misterio: sólo se sabe que apareció del interior de un enorme relámpago, y de hecho lleva en su espalda una cicatriz en esa forma, precisamente. Aunque en el instituto es el hazmerreír de sus compañeros de clase, ello no parece afectarle ni hacerle sentirse humillado; tan sólo **Akina**, una chica, siente afecto por él. Pronto se verá enfrentado a un grupo de enemigos que parecen conocer de veras su auténtico origen, los cuales desearán acabar con **Zaji** por ciertos motivos... A partir de ahí, parecerán desvelarse algunas pistas para conocer mejor dicho origen, así como el motivo de la llegada de **Zaji** entre los humanos.





Habrá que darle tiempo al tiempo para ver si *Raimei no Zaji* logrará emular o incluso superar el impacto obtenido con *los Caballeros*, o si por el contrario no pasará de ser una breve etapa más en la carrera de **Kurumada**, al igual que **Silent Knight.** De todas maneras, ya ha podido observarse que las hazañas de *Zaji* poseen la suficiente personalidad como para diferenciarse notablemente de las de *Seiya* o de *Syow* y como para despertar la curiosidad del lector deseoso de conocer el consiguiente desarrollo de la serie.

Hemos presentado el caso de **Kurumada** como ejemplo de cómo el éxito de una creación puede, en cierto modo, **empapar** las siguientes creaciones del mismo autor y hacerlas más o menos similares a la misma, pero también tal exceso de similitud puede ser finalmente corregido y reanudar la vía de innovación y búsquedas creativas por parte de ese autor. Por todo ello, podemos confiar en que **Zaji** no será, como **Syow, el mismo caballero con distinta armadura** con respecto a **Seiya.**

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

ICZER-1: DINASTÍA DE CYBORGS

A lo largo de varias entregas anteriores de esta **Sección**, hemos podido apreciar dos constantes en las producciones de anime de las dos últimas décadas: las historias de robots con especial énfasis en quienes los pilotan y sus propios sentimientos (*Macross, Patlabor, Gundam*, etc.) y las historias sobre equipos femeninos especializados en misiones arriesgadas (*Bubblegum Crisis, Gall Force, Dirty Pair, Silent Möbius*, etc.); una combinación de ambos temas la podemos encontrar en *Tatakae! Iczer One* (¡Combate, Iczer One!), una de las series de OAVs de mayor éxito durante finales de los 80, y que llegó a motivar una secuela, *Iczer 3*.

La saga de Iczer es producto de la imaginación gráfica de **Toshihiro Hirano**, un nombre veterano dentro de esta especialidad en la realización de un anime a la que tantas veces hemos aludido en estas páginas, como es la de diseñador de personajes, siendo asimismo guionista y director de la obra.

Hirano tiene en su haber los diseños de otros OAVs tan célebres como *Megazone 23* (1984), otra visión más de un Tokio futurista donde el protagonista, **Shogo**, descubre una ciudad subterránea controlada por un ordenador gigantesco, o *Dangaioh* (1988), sobre cuatro jóvenes cyborgs que, huyendo de un profesor que pretende venderlos como armas, poseen la capacidad de unirse y formar el robot de combate que da título a la cinta.

La hija de **Hirano, Narumi Kakinochi** (cuyo verdadero nombre es, evidentemente, **Narumi Hirano**) ha colaborado también en el anime, habiendo realizado principalmente los diseños de personajes de *Vampire Princess Miyu* (DB nº 60) y el manga sobre idéntico personaje; el marido de **Narumi** no es otro que **Kenichi Sonoda**, cuya labor como **character designer** es igualmente innecesaria de recordar y cuyo manga *Gunsmith Cats* ya estará en vuestro quiosco en el momento de publicarse estas líneas, por obra y gracia de **Planeta-Agostini.**

Volviendo a *Iczer One*, su realización ha corrido a cargo del **estudio AIC**, responsable de varios de los OAVs más celebrados de los últimos tiempos, tales como la ya citada *Vampire Princess Miyu, Appleseed, Gall Force, No need for Tenchi!, Ah! My Goddess, Bubblegum Crisis, etc.*

La primera de las tres cintas que componen *Iczer One*, aparecida en octubre de 1985, nos presenta a **las Cthuwulf**, una raza alienígena compuesta íntegramente por mujeres, que anhela adueñarse de la Tierra; para llevar a cabo su plan sin necesidad de combatir, se sirven de **los Bedem**, unas criaturas monstruosas capaces de apropiarse de los cuerpos de las terrestres. La única esperanza para frenar dicha invasión reside en *Iczer I*, una androide que pilota **el Iczer Robot**, y en **Nagisa Kano**, una joven estudiante japonesa que, sin saberlo, es la única terrestre con poderes suficientes para ayudar a **Iczer I** a detener el maquiavélico plan de **las Cthuwulf.**

La segunda entrega, *Act II: Iczer Sigma no Chosen (Acto II: El desafío de Iczer Sigma)*, aparecida en julio de 1986, introduce el personaje de **Big Gold**, jefa suprema de **las Cthuwulf**, quien para poner en jaque a **Iczer I** y **Nagisa**, hace entrar en escena a la androide **Iczer II** y al **robot Iczer Sigma.** Mientras tanto, **Iczer I** intenta espiar la fortaleza de **las Cthuwulf**, pero queda prisionera de un laberinto dimensional que es en realidad una proyección creada por las extraterrestres. **Iczer I** logrará salir del laberinto y reunirse con **Nagisa**, pero queda pendiente el combate frente a **Iczer II** e **Iczer Sigma**, a quienes se ha unido **Sepia**, otra chicha terrestre, piloto de este último robot, que se ha aliado a **Big Gold.**



Las protagonistas de *Iczer One*, con **Iczer** (izquierda) y **Nagisa** (derecha) en primer plano.

El desenlace de dicho combate aparece en la tercera y última parte, *Act III: Kanketsu Hen (Acto III: Capítulo Final)*, aparecido en marzo de 1987. **Iczer I** y el **Iczer Robot** salen victoriosos, pero **Iczer II** se venga apoderándose de la mente de **Nagisa.** Esto enfurece a **Iczer I**, quien finalmente logra irrumpir en la base de **las Cthuwulf** y acabar con **Big Gold**, para después retroceder en el tiempo y anular así en la memoria de **Nagisa** todo lo que le ha sucedido.

Las dos primeras cintas duran cerca de media hora cada una, mientras que la tercera dura unos 45 minutos; existe además una edición especial, aparecida en septiembre del 87 y titulada *Tokubetsu Hen* (**Capítulo especial**) recopilando el contenido de las tres cintas en una sola, con el añadido de un **Cómo se hizo**, durando un total de 100 minutos.

Éste no sería el final de las aventuras de **Iczer I**, ya que en 1990 aparecería **Iczer III**, serie de seis OAVs de una media hora cada uno, de nuevo con diseños y dirección a cargo de **Hirano.** La acción tiene lugar esta vez varias generaciones después de la primera historia; ahora, **las Cthuwulf** ya no son las **malas** de la película, habiéndose convertido **Iczer** en su protectora; tal papel corresponde ahora a **Neos Gold**, uno de los retoños de **Big Gold**, los cuales había dejado esparcidos a través de toda la galaxia para sembrar el caos, antes de ser liquidada a manos de **Iczer I. Neos Gold**, única superviviente de la prole de **Big Gold**, es desafiada por **Iczer I** para un combate definitivo, si bien para distraer la atención de la androide, invade la Tierra. Esta vez corresponderá a la hermana menor de **Iczer I, Iczer III**, enviada de los **Cthuwulf**, el defender nuestro planeta de la amenaza de **Neos Gold** mientras **Iczer I** recupera sus poderes. **Iczer III**, aunque no tan experimentada como su hermana mayor, emprenderá con entusiasmo su misión, donde no faltarán amenazas, tales como **Atros**, una androide que es su doble exacto, **la mujer-bestia Bigro** o **la revitalizada Iczer II**; aunque tampoco carecerá de aliados, incluyendo su compañera terrestre **Nagisa**, descendiente de la misma **Nagisa** que ayudó a **Iczer I.**

Iczer One fue editada en USA a cargo de **Streamline Pictures**, en dos cintas recopilando los dos primeros OAVs la primera, y el tercero la segunda; más recientemente, U.S. Manga Corps ha sacado *Iczer III* en tres cintas que recogen los seis OAVs de esta segunda serie.

Con sus generosas raciones de acción, **mechas, cyborgs** y ciertos toques de humor y de erotismo, *Iczer One* y su secuela poseen todas las bazas para introducirse en nuestro mercado videográfico. Pese a que varios de sus elementos ya hayan sido ampliamente explotados en otras producciones de anime de prestigio, el talento de **Hirano** nos muestra que tales elementos todavía no han sido explotados del todo.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

CUTEY HONEY: MIEL PICANTE

Pese a que **Go Nagai** es célebre principalmente por *Mazinger Z, Atlas UFO Robot Grendizer* (alias **Goldorak**) y sus demás manga sobre robots, lo cierto es que durante los primeros años de carrera se había caracterizado por sus series pertenecientes al género de la comedia estudiantil, siendo uno de sus primeros éxitos dentro de dicho campo *Harenchi Gakuen (Escuela sin vergüenza)*, aparecido entre 1968 y 1972 en las páginas de *Shonen Jump*. *Harenchi Gakuen* introdujo por vez primera el erotismo en los manga destinados al público juvenil y constituyó una desgarradora sátira sobre el severo sistema educativo del Japón, estando protagonizado por una escuela cuyos alumnos eran muy dados a efectuar frecuentes **strip-teases** y cuyos profesores estaban a la par que sus pupilos; eso sí, tal como dictaba la censura japonesa, los miembros genitales de los personajes jamás eran mostrados. La serie, cómo no, levantó las iras de grupos de padres y educadores; en el episodio de despedida, se exhibía a modo de revancha una confrontación entre dichos grupos y los propios alumnos de la escuela, concluyendo con una masacre con armas de fuego y todo, no quedanto títere con cabeza. *Harenchi Gakuen* seria llevado a la pantalla, tanto la pequeña —en forma de serie de 26 episodios, emitidos entre octubre de 1970 y marzo de 1971— como la grande —en forma de cuatro películas, estrenadas también en 1970-1—; en ambos casos, se trataba de versiones con actores reales.

A caballo entre el género de los robots y el de la comedia estudiantil se encuentra precisamente el manga de **Nagai** que analizamos hoy: *Cutey Honey*, creada en 1973 para *Shonen Champion*, semanario juvenil de la editorial **Akita Shoten**.

Más exactamente, *Cutey Honey* pertenece a la temática de los androides; a pesar de que, previamente a su creación ya existían bastantes androides y cyborgs en el manga y el anime, su aparición aportó savia nueva dentro de dicha temática (y ciertamente, todavía no se ha dicho la última palabra en androides; sirvan de ejemplo creaciones recientes como *Atila, Dominion* y otras).

La protagonista, cuyo nombre de pila es **Kisaragi**, es fruto de la invención de un profesor, más o menos el prototipo del sabio distraído, pero que al idearla se propuso el objetivo —además del de poseer una hija propia— tan típico en esta clase de historias, de crear un ser capaz de proteger a la humanidad de las amenazas que pudieran surgir en su contra. **Kisaragi,** como la mayoría de las chicas de su edad, va a la escuela; en este caso, un colegio católico, donde al igual que en la obra de **Nagai** anteriormente citada, los profesores son bastante desmadrados. **Kisaragi** acostumbra a proteger a sus compañeras de clase de cualquier tipo indeseable con quien se encuentren por la calle; sin embargo, la principal plaga contra la que ha de luchar nuestra heroína es la banda conocida como **la Garra de la Pantera.**

Este equipo extraterrestre está compuesto únicamente por mujeres, siendo el motivo por el cual desean adueñarse de la Tierra el eliminar todas las mujeres de nuestro planeta para así acaparar a todos los varones. Aquí podemos hallar una similitud argumental con el anime que comentábamos la semana pasada, *Iczer One*, si bien las alienígenas que aparecían en este último, **las Cthuwulf**, únicamente deseaban invadir la Tierra y no poseían unas intenciones tan **amorosas** como las de esta banda.

El principal superpoder de Kisaragi es que su progenitor le dio la capacidad para mutarse de por lo menos seis formas diferentes, cada una de ellas con su propio uniforme y sus propias armas de combate, según el peligro que haya de afrontar: **Kisaragi, Cutey, Hurricane, Fancy, Idol** y **Flash**. Cada vez que cambia de una forma a otra, aparece desnuda durante los breves segundos que dura la fase de mutación. **Cutey** constituirá de este modo una severa lacra para **la Garra de la Pantera**, cuyas componentes irán diezmándose a lo largo de la serie a medida que **Kisaragi** vaya acabando con ellas, culminando el final de la historia con un combate cara a cara entre **Kisaragi** y **la líder de la Garra de la Pantera.**



Go Nagai



Kisaragi, la protagonista de Cutey Honey

La versión animada de *Cutey Honey* apareció el mismo año que el manga, siendo realizada por **la Toei** (responsable de casi todos los anime basados en los manga de **Nagai**) y durando 25 episodios, emitidos entre octubre de 1973 y marzo del siguiente año. Como ya había sucedido con otras versiones animadas de otros manga con cierta carga erótica, la adaptación televisiva de *Cutey Honey* también vio reducida sensiblemente dicha carga, pese a lo cual se considera su serie de anime como una de las principales antecesoras de la eclosión de **anime sexy** de los 80, tal como la larga serie de OAVs *Cream Lemon*, iniciada en 1984.

Aunque *Cutey Honey* no ha sido nunca emitida en España, sí lo ha sido en Francia, donde es conocida como *Cherry Miel* (suponemos que la versión francesa posee su buena ración de cortes). Por su parte, y casi dos décadas después de su creación, **Nagai** ha vuelto a dibujar nuevas andanzas de este personaje para la revista *SPA*, del mismo modo que había resucitado recientemente para el manga otros de sus personajes más clásicos. Este **revival** de *Cutey Honey* ha sido seguido de su retorno al anime, en forma de cuatro OAVs de media hora cada uno, lanzados a partir del pasado junio y producidos de nuevo por **la Toei**. Al contrario que la anterior versión animada, esta nueva adaptación resulta más fiel al manga original, manteniendo el contenido **adulto** del mismo. Últimamente, estas nuevas cintas también acaban de ser editadas para el mercado USA.

Las androides, aunque aparentemente tan sólo sean seres artificiales, han demostrado poseer, como el manga y el anime nos han presentado en varias ocasiones, sus propios sentimientos y temperamentos. A veces, como a **Alita**, se nos antojan dulces como la miel. Pero resultan tanto o más atractivas si a esa miel le añadimos, como es el caso de *Cutey Honey*, una pizca de pimienta...

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

¡AHÍ VA YAIBA!

La influencia de **Akira Toriyama** dentro del panorama del manga actual es ya un hecho consumado desde el inicio de la carrera ascendente de nuestro autor. Como ejemplo tenemos, por supuesto, *Fly* (si bien no podemos olvidar que contiene personajes ideados por **Toriyama**, pese a ser un manga realizado por otras manos), así como *Papuwa-kun*, obra de **Ami Shibata**, donde igual que en *Dr. Slump* o *Dragon Ball*, la acción y el absurdo se dan la mano.

Sin embargo, tal influencia puede dar curso a creaciones que, pese a contener elementos donde se nota la obra que ha servido de fuente de inspiración, ello no impide que puedan considerarse como creaciones plenamente con personalidad propia. Tal es el caso de *Yaiba!*, la obra que le ha supuesto a su autor, **Gosho Aoyama**, la celebridad.

Nacido en 1963, **Aoyama** entró en la profesión de mangaka gracias a un club de manga que había en su universidad, donde encontró a un compañero que ya había publicado algunas muestras, quien le daría los consejos que le permitirían madurar su estilo.

Como tantos otros autores consagrados, **Aoyama** realizaría varios manga de breve duración antes de descubrir a su serie estrella. Así, *Magic Kaito*, publicada por **Shogakukan** en su revista *Shonen Sunday* —donde **Aoyama** ha publicado casi toda su obra— en 1988 y recopilada en dos volúmenes, está protagonizada por **Kaito Kuroba**, un estudiante que tiene la particularidad de convertirse en un disparatado justiciero de guante blanco; una versión juvenil de *Lupin*, en suma. Otros **pecados de juventud** de **Aoyama** son *Yon Ban III*, serie ambientada en el mundo del béisbol; así como *Tantei George*, un detective de 30 centímetros de altura. Este último fue recopilado, junto con otras historias aún más cortas, en un volumen titulado *Go-show Aoyama Presents*, lanzado en febrero de 1994.

Por fin, en 1989, **Aoyama** realiza una historia aislada para un número especial de *Shonen Sunday* sobre un **kendoka** (luchador de **kendo**, la esgrima japonesa) que recupera su juventud por un corto tiempo. A petición del editor, **Aoyama** desarrollará más ampliamente el tema, y de este modo dará comienzo *la saga de Yaiba*.

La influencia de **Toriyama** en la presente obra empieza con el aspecto físico del personaje titular; **Yaiba** posee, al igual que **Son Goku**, una cabellera erizada, y un manejo de la espada tan hábil como el de **Son Goku** con el bastón. Su tutor es **Musashi**, un venerable samurai que ha sido trasladado, no se sabe cómo, del Japón feudal al actual. **Musashi**, a pesar de su veteranía que supuestamente debería hacer de él un personaje sabio y respetable, presenta no pocas similitudes con respecto al **Duende Trotuga**: es un anciano cachondo y **viejo verde**. Otros protagonistas de la historia son el enemigo ancestral de **Musashi, Kojiro**, quien también ha resistido el paso del tiempo para resurgir en nuestra época, dedicándose a ajustarle a **Musashi** las cuentas que tenía pendientes con él; así como **Jyube Yagyu**, descendiente de un ancestral clan de samurais y fiel compañero de **Yaiba**.

Nuestro héroe también posee su enemigo principal: **Onimaru**, un ex-compañero de clase que ha sido convertido en un poderoso guerrero merced a un dios de la guerra. También tiene una amiga, **Sayaka**, y un tigre como mascota.

En el argumento de la serie, continúan las similitudes respecto a *Dragon Ball*: los doce primeros volúmenes describen la búsqueda, por parte de **Yaiba**, de **unas bolas con poderes mágicos**, cada una de ellas oculta en un lugar diferente. Dichas bolas le permiten a **la espada de Yaiba** obtener diversos superpoderes en combinación con los elementos de la naturaleza. La última de las bolas que hay que hallar se llama, precisamente... **la bola del dragón**. Las siguientes aventuras, que van de los volúmenes 13 al 24, con el cual finaliza el manga, incluyen el encuentro con la princesa lunar **Kaguyama Sama**, quien ha llegado a la Tierra en busca de jovencitas a quienes hincarle el diente en plan vampiro, la alocada carrera automovilística alrededor del mundo y organizada nada menos que por Dios, el viaje de **Yaiba** al período Edo, donde encontrará a **Mushashi** de joven, la lucha de **Yaiba** contra el pueblo subterráneo de las pirámides, su combate final con **Onimaru**, entre otras aventuras.

Gosho Aoyama.

Gráficamente, **Aoyama** ha heredado de **Toriyama** el gusto por añadir animalitos u objetos inanimados como detalles secundarios en las viñetas, como complemento de unos personajes principales grotescos pero sinceros. Asimismo, las escenas de combate de **Yaiba!** exhiben un dinamismo y una fuerza que poco tienen que envidiar a las de *Dragon Ball*.

Yaiba! ha conocido versión animada en forma de serie de 52 episodios, emitidos entre abril de 1993 y abril del año siguiente, siendo una de las series de mayor audiencia en su momento. Pese a que las andanzas de **Yaiba** hayan concluido en febrero de 1994, **Aoyama** ha iniciado un nuevo manga, *Meitantei Conan* (*El gran detective Conan*), cuyo título nada tiene que ver con el célebre bárbaro ni con la serie sobre **el niño del futuro** del mismo nombre creada por **Hayao Miyazaki**, sino que es una clara alusión y homenaje al creador de *Sherlock Holmes*, **Arthur Conan Doyle**. En su día, el lanzamiento de *Fly* sirvió en parte para intentar promocionarlo como un **nuevo Son Goku**. Aunque evidentemente **DB** es irreemplazable, *Fly* ha sabido destacar por méritos propios y no como simple sucedáneo de Son Goku. No resultaría improbable que un día de éstos a alguna de nuestras televisiones se le ocurriese presentar a **Yaiba** como eso mismo, como otro **hermano menor** de **Son Goku**. Pero nosotros, que ya estamos informados del asunto, ya sabremos ver en **Yaiba** —pese a las notables influencias de **Toriyama** ya reseñadas— una obra con un sello y unas virtudes que le son particulares, y no como un sustituto de segundo orden.



Yaiba y sus amigos.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

TWILIGHT OF THE COCKROACHES: ROGER RABBIT A LA JAPONESA

Aunque la animación japonesa cuente con una producción global abundantísima, lo curioso es que muy raras han sido las ocasiones en que ha cultivado la mezcla de animación con la imagen real, contrariamente a la animación USA que ya la ha cultivado repetidamente.

Entre los escasos ejemplos japoneses figura *Vampire* (1968), basada en un manga de género terrorífico de **Osamu Tezuka** y presentada en forma de 26 episodios, rodados en blanco y negro, realizados por su estudio **Mushi Productions**; pese a la innovación que suponía el mezclar animación y actores reales, la serie no tuvo una gran acogida. Otra creación de **Tezuka,** *Hi no Tori* (El Fénix) también protagonizó en 1978 un largometraje igualmente realizado con dicha técnica, dirigido por el veterano cineasta **Kon Ichigawa**, si bien de nuevo el intento resultó insatisfactorio tanto a nivel comercial como artístico.

Por fin, en noviembre de 1987 apareció una nueva cinta que combinaba la imagen real con los dibujos animados y que esta vez sí conoció un éxito considerable, el cual llegó a rebasar las fronteras del Japón. Se trata de *Gokiburi Tachi no Tasogare* (**El crepúsculo de las cucarachas**), también conocida con el título inglés *Twilight of the Cockroaches*. Este largometraje de 100 minutos de duración fue producido por **Kitty Film**, la compañía que también se ha encargado de las versiones en anime de los tres principales manga de **Rumiko Takahashi** (¿hace falta recordaros cuáles son?), yendo el guión y la dirección a cargo de **Hiroaki Yoshida.**

Twilight of the Cockroaches, como su título sugiere, está ambientado en el mundo de los insectos. La historia está narrada desde el punto de vista de estos últimos; ellos son los personajes dibujados de la película, estando enmarcados en un decorado de imagen real. Aunque ya se habían realizado anteriormente series protagonizadas por insectos, tales como *Minashigo Hutch* (emitida por Tele 5 como *Las aventuras de Hacchi*), de **Tatsunoko Productions**, o *La Abeja Maya*, coproducida con Alemania por **Nippon Animation,** *Twilight of the Cockroaches* cobra una particularidad especial no solamente gracias a la técnica de mezclar animación e imagen real, sino asimismo gracias a la mordaz sátira que desprende su guión, teniendo casi nada que ver con los tiernos y adorables protagonistas de los anime sobre insectos ya mencionados.

El personaje central de la película es **Naomi**, una joven y atractiva chica-insecto, la cual forma parte de una comunidad ubicada en el apartamento de **Saito** (personaje real). **Naomi** tiene además un novio, **Ichiro**, con lo que podría decirse que posee lo básico para llevar una existencia tranquila y feliz. Sin embargo, la apacible vida en la comunidad donde vive **Naomi** se verá turbada un día con la llegada de **Hans**, un insecto procedente de otra comunidad, dado que la dueña del apartamento donde está situada ésta, se dedica a liquidarlos. **Naomi** se siente de repente atraída por el robusto **Hans**, tan opuesto al pusilánime **Ichiro**, por lo que decide acompañarle a su comunidad. Tal como el nombre con resonancias germánicas de su nuevo novio sugiere, la comunidad de la que él es miembro posee rasgos propios de una sociedad dominada por el nazismo: sus soldados caminan al paso de la oca, y el comandante que los dirige es un tiránico megalómano. **Naomi** duda si entregar su corazón a **Hans** o a **Ichiro**, pero finalmente regresa a casa y cuando está precisamente a punto de contraer matrimonio con **Ichiro**, la comunidad recibe un fuerte ataque por parte de **Saito**. Da la casualidad de que **Saito** se ha hecho novio de la dueña del apartamento donde estaba la comunidad de **Hans**; la novia le aconseja a **Saito**, un descuidado solterón, que liquide la colonia de insectos que hay en su apartamento, como ella había hecho. Los insectos, quienes hasta ahora habían considerado a su casero humano como a un dios, no comprenden su repentino cambio de actitud hacia ellos; pronto, una desenfrenada guerra se inicia entre **la comunidad de Naomi** y la de **Hans** unidas, en contra de **Saito** y su novia. Durante el conflicto, **Naomi** tendrá ocasión de decidir a quién debe valorar más, si a **Hans** o a **Ichiro**...



Y hasta aquí el argumento, del cual no vamos a desvelar más, en espera de que podamos disfrutarlo en vídeo algún día en nuestro mercado. En USA, *Twilight of the Cockroaches* tuvo el honor de ser, junto con *Laputa: Castle in the Sky*, de **Hayao Miyazaki**, la primera producción de anime con la que **Carl Macek** y su socio **Jerry Beck** iniciaron la andadura de su distribuidora **Streamline Pictures**, en 1988. Mientras que *Laputa* recibió una distribución limitada en cines a modo de prueba, en versión doblada al inglés, *Twilight of the Cockroaches* fue proyectada en el circuito de las salas de arte y ensayo, en versión original subtitulada, obteniendo un éxito relativo, pese a lo cual esta película y *Laputa* permitieron a **Streamline** efectuar el despegue que le catapultaría a una próspera carrera comercial en el mercado estadounidense del anime. Mayor difusión conocería el film al distribuirlo **Streamline** en vídeo, en versión inglesa; por otra parte, **Lumivision** la ha comercializado en Láserdisc, de nuevo en v.o., con el montaje previsto inicialmente por su director, sin cortes (lo que en la jerga cinematográfica se llama un **director's cut**).

Twilight of the Cockroaches no es un producto destinado al consumidor habitual de anime; se trata de una obra sofisticada y con pretensiones intelectuales —la carátula de la edición USA del vídeo la definía como **un encuentro entre Roger Rabbit y Kafka**, en alusión al célebre escritor y filósofo checo— pero esto no indica, ni mucho menos, que no se trate de una película amena y distraída. La sociedad que forman los insectos protagonistas de la cinta constituye, en muchos puntos, una ácida caricatura de la sociedad humana, cosa que al espectador atento difícilmente se le pasará por alto. Por esas razones, este equivalente nipón de **Roger Rabbit** merece ser descubierto por el animéfilo español.

EL ANIME EDUCATIVO

Desde los inicios del cine de animación, han habido constantemente intentos de emplearlo para fines instructivos; en efecto, el viejo lema del **instruir deleitando** han sido motivo de preocupación, durante siglos, para los educadores; por eso, los medios audiovisuales, en especial un medio tan atractivo para el público más joven como es **la animación,** han constituido a menudo un canal idóneo para sus objetivos. Un ejemplo claro y bien conocido lo tenemos en la serie francesa *Érase una vez... el hombre* y sus diversas secuelas. Sin embargo, los japoneses han sabido explotar al máximo —y no sólo porque su producción de animación sea la más importante cuantitativamente— las posibilidades didácticas de la animación, al haber sabido plasmar en dicho medio las más variadas ramas del saber.

En parte, ese afán por añadir un valor educativo al producto de puro entretenimiento lo tenemos en las series de anime del género deportivo, donde muchas veces se describen al teleespectador los trucos o jugadas que el protagonista o protagonistas emplean para triunfar en el deporte que estén practicando; o también en las series de tema culinario (**DB nº 99**), como el difundido a través de las cadenas autonómicas *El gran Suixi (Mister Ajikko)*, donde se pueden aprender recetas o consejos de cocina de la mano del héroe titular. Pero éstas son simples añadidos a series cuyo objetivo básico es distraer; en el presente caso, nos ceñiremos a las series primordialmente con fines educativos.

Aunque la primera de las series televisivas japonesas de animación, *Manga Calendar* (1962), pertenecía precisamente a dicho género, habrá que esperar a principios de los 70 para presenciar los inicios del **boom** del anime educativo. Éste tendrá sus primeros representantes con *Nihon Tanjo (El nacimiento del Japón)*, miniserie de 5 episodios producida por **Mushi** y estrenada en junio de 1970, en la cual un gato y un ratón presentan el origen y evolución del Japón, así como con *Manga Jinbutushi (Grandes personajes en manga)*, aparecida en octubre del mismo año y consistente en 365 episodios producidos por **Office New.** A partir de ese momento, y coincidiendo con la plena expansión de que estaban gozando las series de anime de todos los géneros, otros temas culturales también obtuvieron su versión en dibujos animados. Es así como la geografía fue abarcada por *Sekai Monoshiri Ryoko (La vuelta al mundo instructiva)*, consistente en 1006 episodios producidos en 1971 por la ya citada Office; las Olimpiadas fueron plasmadas en *München e no Michi (Camino de Munich)*, 16 episodios realizados en 1972 por *Nihon TV Doga*; la biografía de personajes célebres apareció en los 308 episodios de *Manga Hajimete Monogatari (La historia de los orígenes en manga)*, producida en 1978 por **Dax;** incluso los proverbios japoneses fueron recopilados en *Manga Kowaza Kiten (Enciclopedia de los proverbios en manga)* a través de 88 episodios producidos en 1980 por **Tsuchida;** la misma productora lanzó, en 1980, *Manga Nihonski (Historia del Japón en Manga)* en 52 episodios, etc. La narrativa popular y el folklore del país tampoco han sido dejados de lado, en especial gracias a *Manga Nihon Mukashi Banashi (Viejas leyendas japonesas)*, realizada por **Group Tack** a partir de 1976 —tras un primer ensayo de 12 episodios en 1975— y que, emitida aún hoy día y pronta a alcanzar los mil episodios de existencia, se ha convertido en la serie de anime de más larga vida del Japón, después de *Sazae-san* y *Doraemon*. Algunos episodios fueron emitidos esporádicamente en España por TVE a modo de relleno.

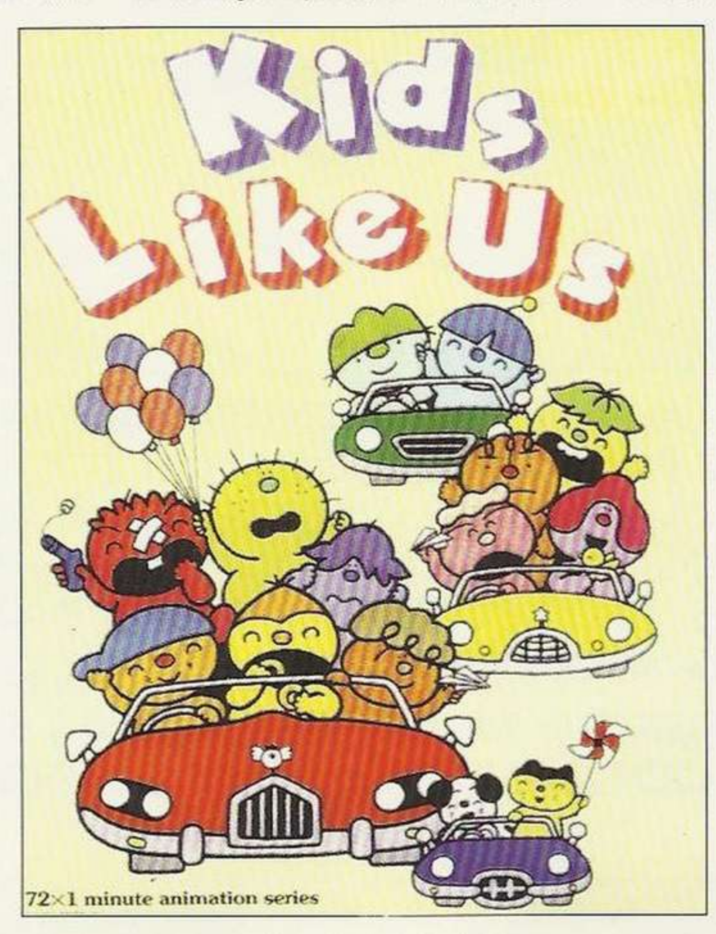
Aunque la mayoría de estos anime educativos están destinados en principio a un público eminentemente japonés, algunos son creadas expresamente para ser distribuidas a nivel internacional, como es el caso de la serie de tema religioso *Superbook*, realizada en 1983 por la veterana **Tatsunoko,** donde un niño y una niña presencian episodios del **Antiguo Testamento;** el mismo estudio hará lo propio con el *Nuevo Testamento* con los 26 episodios de *The Flying House*. Ambas series han sido editadas en nuestro país en vídeo, aunque sólo pueden encontrarse en librerías especializadas en temas religiosos. Una nueva serie sobre la Biblia, en coproducción con la **RAI** italiana, apareció en 1992, iniciada por **Osamu Tezuka** y proseguida por sus colaboradores tras la muerte de aquél tres años atrás.

Otra serie de gran difusión internacional fue *Mim Iroiro Yume no Tabi (Los mil viajes en los sueños de Mim)*, 127 episodios producidos en 1983 por **Nippon Animation** que en TVE pudimos ver como parte del programa-concurso *Los Sabios*, en 1984-86 (la primera mitad presentaba la serie, mientras que la segunda se componía del propio concurso). En cada episodio **Mim,** un simpático personaje de forma redonda, color de rosa y larga melena ofrecía la vida de un investigador o inventor célebre, o bien trataba un tema científico.

Un formato similar adaptaría *Manga Doshite Monogatari* (El porqué de las cosas), producido en 1984 por **Dax**, con la particularidad de que los protagonistas, la joven **Naomi** y su compañero el diminuto dragón **Rokube** son personajes adaptados de la radio, dedicándose a descubrir a través de los 100 episodios de la serie eso mismo, el porqué de las cosas. El éxito de esta serie llevaría a la **Dax** a crear en 1986 una secuela, *Manga Naruhodo Monogatari (Historias en manga para entender las cosas)*.

No todo son conocimientos culturales; el enseñar al niño a conocer su propia personalidad y la de su prójimo es el objetivo de *Konnako Hirukana (Niños como nosotros)*, una original serie coproducida en 1986 por la **NHK** y la **Kodansha,** y cuyos 72 episodios de 1 minuto cada uno presentan 12 personajes, cada uno con una distinta personalidad —el glotón, el curioso, el risueño, el tímido, el desordenado, etc.—, fiel reflejo de las que uno ha de afrontar en la vida diaria.

En los últimos tiempos, el anime educativo ha explorado nuevos terrenos; incluso *Manga Nihon Keizai Nyumon* (los secretos de la economía japonesa en manga o Japan, Inc.), el manga de *Shotaro Ishinomori* donde se pasa revista al milagro económico japonés (**DB nº 124**), tuvo su versión animada en 1987, en 25 episodios producidos por **Knack.** Sin duda, en un futuro no lejano, la animación ocupará un lugar cada vez mayor en las aulas escolares; para entonces, gracias a las series aquí citadas, habrá quedado totalmente claro el valor de la misma como un medio de comunicación tan digno como cualquier otro.



Los protagonistas de "Konnako Hirukana".

HONNEAMISE: UNAS ALAS PARA GAINAX

En los últimos años, uno de los estudios de animación japoneses que más ha llamado la atención es **Gainax**, del cual ya conocemos en España la serie *Nadia (El misterio de la piedra azul)*, de la cual ya nos encargamos en **DB nº 108.**

La historia de **Gainax** es un ejemplo de cómo se puede lograr el éxito en un plazo relativamente corto, si se saben hacer las cosas bien. Los tres nombres claves que contribuyeron al nacimiento de **Gainax** son **Hiroyuki Yamaga, Hideaki Anno y Yoshiyuki Sadamoto.** Este último debutó en la animación siendo todavía un estudiante, colaborando en la serie *Macross*, durante la cual conocería a **Yamaga** y **Anno;** posteriormente trabajaría para el estudio **Telecom** en dos producciones de la **Tokyo Movie Shinsha:** la serie *Sherlock Holmes* y el largometraje dirigido por **Hayao Miyazaki** y protagonizado por *Lupin III, Cagliostro no Shiro (El castillo de Cagliostro).* Su primera creación propia fueron los títulos de apertura para la **DaiCon**, una convención de anime muy popular en el Japón; por fin, un reencuentro con sus dos ex-compañeros le permitiría formar parte de la fundación del estudio **Gainax,** contando con **Toshio Okada** como productor.

La obra que permitió a **Gainax** colocarse en el mapa fue el largometraje *Honneamise no Tsubasa (Las alas de Honneamise)*; el origen del mismo puede hallarse en Royal Space Force, un cortometraje que fue, en cierto modo, la semilla que permitió desarrollar más ampliamente el argumento inicial del mismo.

Honneamise no Tsubasa sitúa su acción en los años 50 de un universo paralelo, donde se nos presentan dos potencias rivales, **Imperio** y **República,** ambas enfrentadas en una guerra fría. **Imperio** se dispone a preparar el primer lanzamiento espacial, para el cual resulta difícil hallar un candidato dados los fracasos de los primeros ensayos de dicho lanzamiento; finalmente, **Shirotsug Lhadatt,** miembro de la **Royal Space Force,** se ofrece como voluntario para tan arriesgada misión, siendo aceptado instantáneamente. No obstante, mientras tienen lugar los preparativos del viaje, debido a que la base del cohete se halla cerca de la frontera con **República,** el estado enemigo confunde éste con una arma de guerra, por lo que un conflicto bélico estalla entre ambas naciones. **Shirotsug** se ve así convertido en un eslabón perdido entre ambas potencias, sirviendo de este modo su historia como una reflexión —como tantas otras— sobre las absurdidades de la guerra y la falta de comprensión entre los hombres.

De dos horas de duración y estrenado en julio de 1987, *Honneamise no Tsubasa* contó con **Yamaga** como director y guionista, mientras que **Sadamoto** y **Anno** compartieron la dirección artística y el diseño de personajes; para la banda sonora del film se contó con **Ryuichi Sakamoto,** a quien se le debe la música de *El último Emperador* y otras películas.

Pese a lo elaborado de sus diseños y animación y a un guión poblado de personajes de gran riqueza psicológica, el largometraje no fue un éxito de taquilla, aunque sí fue alabado por la crítica. En cualquier caso, lo importante de *Honneamise* es que le abrió a **Gainax** las puertas para nuevas y más ambiciosas creaciones.

Es así como en 1988 aparece la serie de seis OAVs de cerca de media hora de duración cada uno *Top o Nerae! Gunbuster (Dirígete hacia la cima, Gunbuster!)*, que tuvo la particularidad de contar con los diseños de personajes del prestigiado **Haruhiko Mikimoto.**

Gunbuster tiene como protagonista a la joven y bonita **Noriko Takaya,** alumna de la **Okinawa Space School** e hija de un famoso capitán fallecido en extrañas circunstancias. **Noriko,** junto con su compañera **Kazumi Amano** y otros estudiantes seleccionados de entre los más brillantes del orbe, aprende a ser una luchadora del espacio tan diestra como lo fue su padre. Su mayor sueño es convertirse en piloto del **robot-astronave RX-7,** pero gracias a su talento, su instructor **Koichiro Ota** le brindará la oportunidad de participar en el **proyecto Ganbuster,** considerado como el no va más de los robots de combate.

Como es de suponer, **los mecha designs** están a la altura de **los character designs,** aunque siguiendo la corriente imperante desde que apareció *Gundam*, en *Gunbuster* cobran una importancia superior los humanos que pilotan los robots, más que estos últimos. En el tercer episodio, por cierto, **Noriko** se enamora de un piloto americano llamado **Smith Toren** (¿captáis el chiste privado?). Cada episodio se complementa con una breve secuencia donde se ofrece al teleespectador una serie de conocimientos científicos y espaciales de forma amena, presentados por **Noriko** y **Ota** en versión **Super Deformed** (recuérdese la importancia del anime educativo, del que hablamos la semana pasada). *Gunbuster* ha sido editado en vídeo en USA, en tres volúmenes editados por **U.S. Renditions.**

Tras *Gunbuster,* **Gainax** aumentó aún más su reputación al encargarle la cadena pública **NHK** la realización de *Nadia*, de la que no hace falta hablar más ampliamente. Acaso podríamos cerrar la lista de las obras más destacables de **Gainax** con *Otaku no Video*, un OAV de 93 minutos que tiene la particularidad de ser un... anime sobre el anime, donde se relata de modo paródico la historia del estudio y se satiriza desmadradamente la figura del **otaku** (fanático) del anime, con la inclusión de entrevistas ficticias, desembocando todo ello en una curiosa historia de ciencia-ficción donde una banda de **otakus** pretende **otakunizar** el mundo.

Aunque el animéfilo español ya conoce la serie Nadia (pese a no haber sido presentada en condiciones muy dignas, gracias a la **pantalla amiga**), sin duda querrá conocer el resto de la producción de **Gainax** y descubrir así por qué es uno de los estudios más apreciados por **los otakus del Japón y USA.** El pasado octubre se estrenó en cines *Honneamise no Tsubasa* en Gran Bretaña, de la mano de *Manga Vídeo*, lo cual hace presagiar que pronto nos la traiga aquí su homónima española. Entonces comprenderemos cómo esas **alas de Honneamise** permitieron a **Gainax** volar tan, tan alto...



Shirotsug, el protagonista de «Honneamise no Tsubasa», portada de la revista Animage (Abril 1987).

WARAU SERUSUMAN: LA OTRA CARA DE FUJIO-FUJIKO

Recordar quiénes son los miembros de la pareja de autores de manga **Fujio-Fujiko** -seudónimo común de **Hiroshi Fujimoto** y **Moto Abiko**— es algo que resulta totalmente supérfluo, gracias a la popularización de sus personajes *Doraemon* y *Ninja Hattori* en nuestras televisiones autonómicas, así como a la colección que le está dedicando al primero **Planeta-DeAgostini** (y en cuyo **nº 1**, así como en el **nº 41** de *Dragon Ball*, ofrecimos una presentación de dichos autores).

Menos conocido entre nosotros constituye el hecho de que, en realidad, hace ya algunos años que **Fujimoto** y **Abiko** han disuelto su asociación y actualmente cada uno trabaja por separado; ello se debe particularmente a que, con el transcurrir del tiempo, los estilos respectivos de cada uno han ido evolucionando y volviéndose cada vez más diferentes el uno del otro. Aunque debido a que continuaban siendo recordados como una pareja, decidieron mantener el seudónimo común que los identificaba como tal, firmando **Fujimoto** como **Fujio F. Fujiko** y **Abiko** como **Fujio Fujiko** (A). El primero ha continuado consagrándose a *Doraemon* y otras series dirigidas a los lectores más jóvenes, mientras que el segundo se ha dedicado preferentemente a los manga destinados a un público adulto. Pese a que el **divorcio** de **Fujimoto** y **Abiko** tuvo lugar oficialmente en 1988, lo cierto es que los dos ya llevaban años produciendo cada uno sus propios manga, simultaneándolos con su obra producida en pareja.

Una de las principales creaciones de **Abiko** en solitario ha sido el manga de humor satírico *Warau Serusuman* (*El vendedor que ríe*), nacido en 1969 en las páginas de *Big Comic*, pasando posteriormente a otra revista, *Manga Sunday*, si bien la serie no alcanzó su punto máximo de éxito hasta hace pocos años, cuando fue llevada a la televisión, como veremos más adelante.

El *vendedor que ríe* que da título al manga se llama *Moguro Fukuzo*: un curioso hombrecillo vestido de negro, con sombrero también negro, que siempre luce una amplia sonrisa entre dientes. Su actividad básica es ofrecerse para hacer felices y ayudar a hacer realidad sus deseos a aquellos que se sienten tristes o con problemas; si bien ésa es su misión tan sólo aparentemente, ya que la ayuda o los consejos que **Moguro** concede a sus **clientes** acaba casi siempre desastrosamente para estos últimos, es decir que el remedio acaba resultando peor que la enfermedad. Tal parece que el eternamente sonriente **Moguro** siente un sádico placer al presenciar cómo sus confiadas víctimas son humilladas después de haber solicitado los servicios de nuestro enigmático personaje.

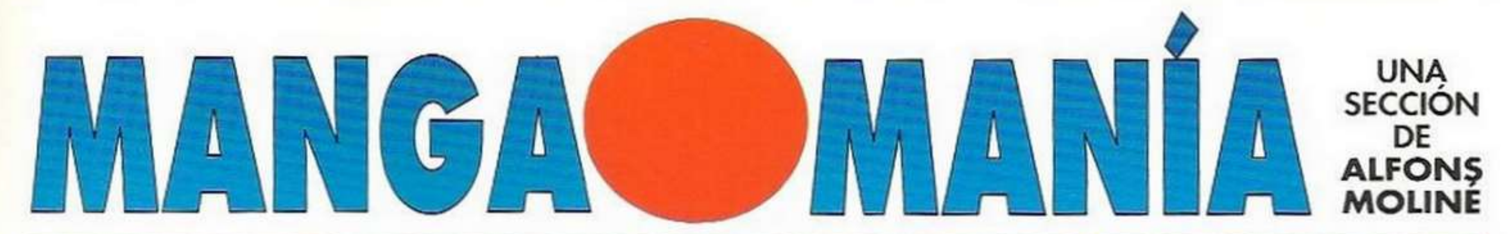
Un episodio típico de *Warau Serusuman* empieza en un bar con karaoke. **Hideshi**, un oficinista de mediana edad, decide probar su habilidad en el karaoke; al empezar a cantar, observa decepcionado cómo los compañeros de trabajo que le acompañaban abandonan el local. Seguidamente, en la barra del bar se encuentra con **Moguro**, quien le asegura que si actuara en un entorno más profesional, su habilidad como cantante sería más apreciada. **Moguro** conduce a **Hideshi** a un enorme music-hall y le ofrece cantar ante el escenario; a **Hideshi** le da apuro actúar en público, pero **Moguro** dice que no se preocupe, que los espectadores son solamente realidad virtual. La sesión resulta un éxito, y **Moguro** le obsequia al cantante neófito con una tarjeta exclusiva de socio del local. Días después, los compañeros de oficina notan cómo **Hideshi** está frecuentemente de buen humor, y éste les explica el porqué. Ellos le ruegan que se les permita acudir a verle actuar en el music-hall, pero **Moguro** le había avisado que sólo los portadores de la tarjeta de socio pueden entrar; finalmente, ante la continua insistencia de sus colegas, **Hideshi** acepta llevarlos una noche al music-hall, logrando que se les autorice su entrada como observadores. Pero antes de actuar, **Moguro** le reprocha el haber violado la advertencia de no traer invitados y le dice **has perdido tu derecho a cantar aquí**. Al salir a escena, nervioso e inseguro de sí mismo, **Hideshi** se pone a cantar de manera horrible, y es abucheado y bombardeado con diversos alimentos, que ciertamente no son producto de la realidad virtual.

En ésta y cada una de las demás entregas del manga, haría falta deducir si **Moguro** es un personaje **bueno** o **malo**; a pesar de que quienes recurren a él acaban chasqueados, podría verse en sus chascos una reflexión acerca del materialismo que cada vez invade más la sociedad: quien posee algo, anhela poseer aún más, y así sucesivamente; el personaje de **Moguro** podría constituir un aviso para demostrar que uno ha de conformarse y procurar ser feliz con lo que posee, sin esperar a que una **varita mágica** —representada, en este caso, por el propio **Moguro**— le proporcione al instante esa felicidad que todos perseguimos.

Moguro, protagonista de "Warau Serusuman"

Warau Serusuman ha logrado ser catapultado al estrellato gracias a su versión en anime: primeramente apareció en forma de secuencias cortas dentro de un programa televisivo de variedades muy popular en el Japón, llamado *Gimme a Break*, producido por **Ohashi Kyosen** amigo personal de **Abiko** quien le sugirió participar en el programa con un anime de alguno de sus personajes, por lo que **Abiko** eligió a **Moguro**. Pronto, las secuencias protagonizadas por **Moguro** se convirtieron en el espacio de mayor audiencia del programa, de modo que en octubre de 1989, *Warau Serusuman* se convirtió en serie independiente, durando cerca de 40 episodios; una trayectoria similar a la efectuada en USA por *Los Simpson*, quienes habían debutado en breves sketches dentro del programa *The Tracey Ullman Show*, antes de obtener posteriormente serie propia.

Warau Serusuman constituye un notable ejemplo de humor negro nipón, un género del manga poco conocido entre los **mangáfilos occidentales**. Ahora que ya sabíamos que el dúo **Fujio-Fujiko** dominaba a la perfección el humor blanco con *Doraemon* y otros populares personajes, hemos podido ver asimismo cómo uno de sus componentes maneja con igual maestría el humor negro.



UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

TICO Y NANAMI: AMIGOS BAJO EL MAR

Al pasar revista a las producciones de anime que mayor éxito han cosechado a lo largo de 1994, sin duda alguna una de las que se lleva la palma es *Nanatsu no Umi no Tico* (**Tico de los Siete Mares**), serie televisiva de aventuras marítimas. No es ésta, por supuesto, la primera vez que la animación japonesa se ha inspirado en el ambiente subacuático para una de sus series; ya en 1965, la productora TV **Doga** lanzó la serie de 13 episodios *Dolphin Oji* (**El príncipe delfín**), el primer telefilme de animación japonés en color. Al año siguiente, la misma productora presenta, basándose parcialmente en el tema básico de su serie anterior, *Ganbare! Marine Kid* (**Ánimo, Marine Kid**) la cual sería una de las primeras muestras de animación nipona aparecidas en las cadenas televisivas de USA —donde se le rebautizó como *Marine Boy*— y, por consiguiente, de otros países occidentales. *Marine Boy* era el joven hijo de un científico que valiéndose de varios **gadgets** —incluyendo unas pastillas de oxígeno que le permitían respirar bajo el agua— y de varios amigos subacuáticos, entre ellos una pareja de delfines y una sirena, se dedicaba a proteger la humanidad de piratas submarinos, sabios malvados y otras amenazas. Curiosamente, de los 78 episodios producidos de *Marine Boy*, tan sólo 13 se emitieron en el Japón, mientras que disfrutó de una amplia difusión internacional a cargo de la **Warner Bros;** aunque no fue emitida en España, sí lo fue en varios países latinoamericanos, con el título castellano de *Marino y la Patrulla Oceánica*.

Más conocido entre nosotros —por lo menos, para los teleespectadores de TV3 y alguna otra autonómica— es *Umi no Triton* (**El Tritón del mar**), serie de 27 episodios realizada en 1972 por **Animation Staff Room** y basada en un manga de **Osamu Tezuka**. Perteneciente a una raza subacuática, el joven **Tritón** acompañado de un delfín hembra y de **Pipi**, una diminuta sirena, se dedica a defender a su pueblo de la tiranía opresora del **rey Poseidón**. Una versión en largometraje de la serie apareció en 1974.

Siguiendo con los largometrajes, la **Toei** produjo en 1970 *Kaitei Saitan Miles* (**30.000 millas bajo el mar**) y en 1975 *Ningyohime* (**La Sirenita**), ambos ya comentados en **DB n.º 122.**

Todo ello nos lleva a la presentación de *Nanatsu no Umi no Tico*. Esta serie, estrenada el 16 de enero de 1994 y emitida los domingos a las 19.30 horas en la emisora **Fuji TV**, ha sido realizada por **Nippon Animation**, compañía que justamente acaba de cumplir los 20 años de existencia y cuyas producciones son bien conocidas entre nosotros y en la mayoría de los países, sin duda gracias al hecho de especializarse en series de anime basadas en clásicos de la literatura mundial: *Marco, Tom Sawyer, El perro de Flandes, Rascal, Ana de las Tejas Verdes, Mujercitas*... series que, destinadas básicamente al público infantil, para el animéfilo serio ofrecen poco interés más que el nostálgico, pese al hecho de que el maestro **Miyazaki** metió mano en varias de ellas.

Nanatsu no Umi no Tico, sin embargo, no está basada en ninguna obra literaria, sino que cuenta con un guión original, aunque inspirado en un tema tan típico de nuestro tiempo como es el peligro de extinción de las ballenas. La protagonista de la serie es **Nanami Simpson**, una graciosa pelirroja de 11 años, hija de un eminente oceanógrafo, el **capitán Scott Simpson.** La principal misión del **capitán Simpson** es hallar a **Tico**, una ballena perteneciente a una especie extremadamente rara. Emprendiendo su búsqueda por todos los océanos a bordo del barco **Peperoncino**, otro de los principales miembros de la reducida tripulación del mismo es el corpulento y bigotudo **Alfonso Andretti —Al**, para los amigos—, de buen corazón siciliano que es el piloto y mecánico de la nave. Otro personaje destacable es el joven **Thomas LeConte**, un niño americano de 10 años que es el mejor compañero de juegos de **Nanami**, además de ser un apasionado de los ordenadores. Thomas es un huérfano que ha sido adoptado por **Scott Simpson**, acompañándoles a él y su hija en su aventura acuática.

El más enigmático de los integrantes del **Peperoncino** es **Cheryl Melville** (¿es tal vez su apellido una alusión a **Herman Melville**, el escritor de *Moby Dick*?), una atractiva y refinada, pero igualmente dinámica, joven de 18 años, de cabellos rubios y ojos azules. Procedente de una adinerada familia, inglesa, **Cheryl** se une a la tripulación cuando hace ya siete años que **Scott** se embarcó en busca de la preciada ballena. **Cheryl**, aburrida de la vida de la alta sociedad, ha elegido como evasión la más emocionante vida en alta mar. **Cheryl** es también una buena amiga de **Nanami**... y tal vez resulte ser, además, un interés romántico para el viudo padre de la pequeña...

Naturalmente, **Nanami** logrará encontrar a **Tico** y hacer buenas migas con el cetáceo... pero tampoco faltarán, una vez hecho realidad el encuentro entre niña y ballena, emociones y peligros a cargo de perversos personajes quienes, ellos también, desean adueñarse de **Tico** con fines lucrativos...

La serie ha logrado clasificarse, inmediatamente tras entrar en antena, entre los diez programas de anime de mayor audiencia del Japón, mientras que **Nanami** ha entrado en el **hit-parade** de los personajes de anime más populares que cada mez presenta la revista *Animage* (y cuyos primeros puestos, estos últimos tiempos, estaban siendo monopolizados prácticamente por las chicas de *Sailor Moon*).

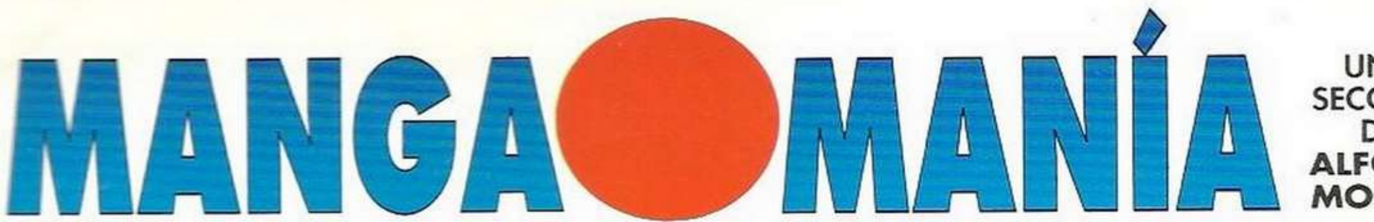
A pesar de que ni el propio **Miyazaki** ni su **Studio Ghibli** hayan colaborado en la serie, más de un crítico ha notado la fuerte influencia del mismo en ella, una buena señal de la huella que el creador de *Porco Rosso* dejó en las producciones de la **Nippon** en que había intervenido. De este modo, podemos observar en la tierna pero enérgica y espabilada **Nanami** algo de las heroínas de **Miyazaki**, como **Nausicäa, Fio** (de *Porco Rosso*), **Sheeta** (de *Laputa*) o **Kiki.**

Ahora que —como decíamos al principio— el tema de la extinción de las ballenas está dando mucho que hablar— como lo demuestra la aparición de películas como *Liberad a Willy* (por cierto, también adaptada hace poco como serie de animación)— **Tico** y **Nanami** podrían aportar su grano de arena para mentalizar al público sobre la preservación del mayor de los seres acuáticos.

Nanami en acción ...



Y con Al (izquierda) y su padre Scott (derecha)



UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINE

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

PLEASE SAVE MY EARTH: ROMANCE, ECOLOGÍA Y ALIENÍGENAS

El shojo manga, como género, llegó a encontrar su puesto en el mercado del manga a partir de los años 60, con la eclosión de publicaciones de manga para chicas (en fin, con la eclosión de publicaciones de manga de cualquier tipo). Claro que desde su propia creación, nada ha impedido que los títulos de manga femeninos no sean igualmente leídos por algunos lectores masculinos, mientras que las protagonistas femeninas del manga y el anime son apreciadas por el público de ambos sexos (una buena muestra de ello es el **hit-parade** de las heroínas de anime más populares que mensualmente publica la revista *Animage*).

Por supuesto, para que el género obtuviera cartas de nobleza tanto entre chicas como entre chicos, los autores y autoras de shojo manga han sabido hacer de dicho género algo más que **love stories** a base de jovencitas de ojazos estrellados; para demostrarlo, tenemos a **Ryoko Ikeda** y sus elaborados culebrones de ambiente histórico o, en tiempos más recientes, diversos intentos de aliar el género femenino con la ciencia-ficción, con resultados a menudo logrados, siendo el más conocido entre nosotros *Sailor Moon*.

El manga que hoy nos ocupa también alía el género fantástico con el femenino, y también ha constituido uno de los éxitos más sólidos y duraderos del shojo manga de los últimos años. Se trata de *Please Save my Earth*, o sea **por favor, salvad mi Tierra** o, en el original, *Boku no Chikyuu no Mamotte*.

Por el título, no podría deducir que se trata de un cómic de temática ecologista; si bien la realidad es otra, ya que pese a que hay algo de mensaje ecológico en la historia, básicamente se trata de un relato de ciencia-ficción.

Please Save my Earth fue creado en 1987 por **Saki Hiwatari** en 1987, siendo publicado por la editorial **Hakusensha** en su revista para chicas *Hanato Yume* (título que significa **flores y sueños**). Su éxito ha sido prolongado hasta nuestros días, habiendo superado la veintena de tomos recopilatorios.

El personaje central es **Arisu Sakaguchi**, una jovencita que se muda con su familia de Hokkaido a Tokio por motivos de trabajo del padre. En su nuevo colegio se encuentra con que algunos de sus compañeros de clase poseen, al igual que ella, la característica de poder comunicarse con las plantas y los animales; además **Arisu** ha tenido un curioso sueño similar a otros que han tenido dichos compañeros: en ese sueño, **Arisu** se ve como una hermosa mujer llamada **Mokuren**, la cual observa la Tierra desde una base lunar. Más adelante, nuestra heroína aprenderá que ella y sus compañeros forman parte de un grupo de siete chicos y chicas que son en realidad la reencarnación de otros tantos alienígenas que fueron enviados de la luna para echar una ojeada a nuestro planeta. Los sueños de **Arisu** y sus colegas eran, por lo tanto, una rememorización de su anterior existencia.

A partir de ese momento, la vida del grupo de estudiantes dará un giro, ya que, tras aprender su verdadera identidad, tendrán ocasión de reanudar el contacto con las fuerzas extraterrestres, las cuales emprenderán el periplo hacia la Tierra.



Publicidad para los OAVs de **Please Save my Earth**, *con un primer plano de* **Arisu**.

El tema de los alienígenas que son enviados a la Tierra en misión de observación, reencarnados en forma terrestre, no es nada nuevo —**Osamu Tezuka** ya lo había hecho hace tres décadas con su serie *Wonder Three*— pero la delicadeza y sensibilidad con que **Hiwatari** trata dicho tema (virtudes estas totalmente propias de los shojo manga), así como la profundidad psicológica que ha otorgado a sus personajes, junto con un tópico de tan rabiosa actualidad como es la preocupación por el futuro del mundo donde vivimos, han hecho de *Please Save my Earth* uno de los manga favoritos del momento entre el público de ambos sexos, situándose entre los primeros puestos de los tomos recopilatorios de mayor venta.

La versión animada de *Please Save my Earth* consiste en una serie de seis OAVs de media hora cada uno —un ´ormato, como hemos podido observar en otras ocasiones, bastante habitual en las colecciones de OAVs— aparecidas entre finales de 1993 y mediados de 1994 y que también se han clasificado entre los vídeos de animación más vendidos del Japón. La producción ha corrido a cargo de la veterana **Tatsunoko**, mientras que el director de animación y diseñador de personajes es **Takayuki Goto**, quien ha colaborado asimismo en los OAVs de *Video Girl Ai*, labor que le hizo ganar una gran apreciación entre los animéfilos; de hecho, el propio **Hiwatari** había solicitado que fuese **Goto** quien llevase a cabo la realización de las cintas. También es de notar la participación de **Kazuo Yamazaki**, director de varios episodios de *Urusei Yatsura (Lamú)*; el talento de todos estos colaboradores ha hecho que los OAVs de *Please Save my Earth* una de las más logradas adaptaciones animadas de un shojo manga.

Otros intentos de unir el género shojo con la ciencia-ficción también han obtenido resultados satisfactorios; tal es el caso, por ejemplo, de Oz, manga creado por **Natsumi Itsuki**, también para la editorial **Hakushensha**, y que retoma el tema de la Tierra que ha sobrevivido a un cataclismo nuclear; en este caso, la acción se sitúa en el año 2021, cuando el 60 % de la población ha muerto, los USA han sido divididos en seis países y los alimentos escasean. Según una leyenda, existe una ciudad utópica llamada **Oz** —en alusión a la famosa novela *El Mago de Oz*— donde reinan la paz y la prosperidad; una experta en tecnología, un androide y un mercenario van en busca de la mítica ciudad, sin saber que en realidad se trata de una base militar dirigida por un sabio loco. **Oz** ha sido asimismo llevada al anime en forma de dos OAVs.

En todo caso, *Please Save my Earth*, junto con *Sailor Moon*, representa el triunfo definitivo de los **shojo manga** entre los **otakus** masculinos. Y ello era plenamente previsible en un país donde hace años que los lectores varones perdieron la vergüenza de leer **tebeos para niñas**...

TEKKAMAN BLADE: DIECISIETE AÑOS DESPUÉS

Los **remakes** o nuevas versiones son una constante en la animación japonesa durante estos últimos tiempos, ya sea para explotar la nostalgia como para explorar nuevas posibilidades a nivel gráfico y/o narrativo en un personaje o serie ya confirmados, o incluso para aprovechar una mayor libertad de expresión, antes inobtenible a causa de la censura, más estricta en otros tiempos (caso de *Cutey Honey*, cuya reciente serie de OAVs muestra una versión más adulta del personaje que en su serie de los años 70). A menudo, el **remake** de turno sufre las comparaciones con la versión anterior, con las pertinentes críticas. Pero a veces, la nueva versión resulta superior en calidad de interés que su predecesora, como ha sucedido con *Tekkaman Blade*, serie de la **Tatsunoko Productions** consistente en un **remake** de otra lanzada por la misma productora en 1975, *Uchu no Kishi Tekkaman (Tekkaman, el caballero del espacio)*.

Esta serie inicial era, en apariencia, una de tantas que, por aquellos años, se apuntaba a **la movida roboteril**, iniciada hacía poco con *Mazinger-Z*, si bien presentaba el entonces poco explotado concepto del **guerrero con armadura**, el cual sería mucho más ampliamente desarrollado a partir de mediados de los 80 con *Los Caballeros del Zodiaco, Yoroiden Samurai Troopers (Los cinco samurais), Shulato* y otros.

El primer **Tekkaman** era en realidad **Joji Minami**, quien tenía la capacidad de convertirse en el guerrero armado de igual título gracias a una potente superarmadura. El protagonista iba acompañado de **Andro**, un alienígena, de **Hiromi**, la hija del profesor **Amachi**, inventor de la armadura, y de **Motan**, su graciosa mascota extraterrestre. Los **malos** de la historia eran los secuaces del perverso invasor **Valdaster**; curiosamente, la serie finalizaba con el héroe sacrificándose para así derrotar a los villanos. Aparte de ello, *Uchu no Kishi Tekkaman* aportaba bien poco que le permitiera destacar de entre las numerosas series de temática argumental similar de su misma época, no llegando a durar más que 26 episodios. Sin embargo, al cabo de 17 años, el concepto ha sido totalmente elaborado de nuevo, con una nueva trama argumental y la introducción de nuevos personajes. El resultado, *Uchu no Kishi Tekkaman Blabe*, apareció en febrero de 1992, alcanzando los 52 episodios.

Como enlace entre la antigua serie y la actual, esta última inició su emisión con un **episodio cero** consistente en un resumen de la historia del **Tekkaman primitivo** —a base de escenas de la primera serie—, seguida de una presentación de los protagonistas de la nueva versión. La acción de la misma se sitúa —al igual que en *Gundam* o en *Legend of the Galactic Heroes*— en una era cronológica distinta de la nuestra, más exactamente en el año 192 del **Calendario de la Federación Espacial**, si bien no se nos indica el equivalente de dicho año en la Era Cristiana.

En esa época, la Tierra cuenta con una colonia espacial consistente en un enorme anillo blindado, construido alrededor del planeta, llamado el **Anillo Orbital**, donde se alojan las grandes zonas industriales y de armamento. Entran entonces en escena los **malos** de la película: **los Radamu,** una raza de sombríos alienígenas, quienes se apoderan del **Anillo** y lo emplean como base para atacar la Tierra, a base de bombardearla con el armamento que hay almacenado en el **Anillo,** así como lanzándose sus propias esporas, las cuales despiden unos gases que contribuyen a empeorar la contaminación atmosférica de nuestro planeta. Para combatir a **los Radamu**, existen organizaciones policiales especiales, como la **Earth Defense Force** y **Los Caballeros del Espacio**; aunque los segundos son inferiores en número y en recursos que los primeros, poseen una destreza superior en su oficio y serán quienes entablarán contacto con uno de **los guerreros Tekkaman,** lo cual les permitirá jugar un papel primordial en la aventura.



D-Boy



Tekkaman Blade

Tal contacto se produce cuando un equipo de **Caballeros del Espacio**, durante una misión consistente en limpiar el aire de los gases producidos por las esporas de los **Radamu**, descubren dos **Tekkaman** arriba en el espacio, luchando entre sí: **Tekkaman Dagger y Tekkaman Blade**. El segundo de ellos es derrotado por su contrincante y cae a la Tierra sin sentido. **Los Caballeros del Espacio** acuden a investigar el cuerpo recién caído, aprendiendo que el humano que se halla dentro de la armadura había sido capturado hacía bastante tiempo por los alienígenas para, después de un lavado de cerebro, convertirlo en un **Tekkaman** que les ayudase en su labor de invadir la Tierra, proceso igualmente empleado con otros terrestres para convertirlos en guerreros que luchasen contra su propio planeta natal. **Tekkaman Blade,** sin embargo, había logrado sobrevivir en buena parte al lavado de cerebro, por lo que continuaba siendo consciente de que era humano, pese a haber perdido la memoria respecto a su pasado, lo cual le movió a rebelarse contra sus dueños. Al despertar luego de haber sido recogido por los **Caballeros,** éstos lo rebautizan como **D-Boy** (la **D** es de **dangerous**, peligroso). A partir de entonces, **D-Boy** se unirá a **los Caballeros** en la defensa de la Tierra contra los otros **Tekkaman** y contra los **Radamu.**

Entre los miembros de **los Caballeros del Espacio** destaca su hábil comandante, el jefe **Freeman**, así como **Aki**, una de sus oficiales y experta científica, que además parece sentir un interés romántico hacia **D-Boy**, y **Noal**, rubio y ardiente piloto, de un carácter desenfadado y algo temperamental, aunque en el fondo, buen chico; otros miembros son **Rebin**, el cerebro del grupo y de carácter aparentemente homosexual; **Hoden** el maduro técnico en motores; y **Milly**, la simpática benjamina del grupo. Otro personaje importante es el **General Colbert**, líder del cuerpo rival **Earth Defense Force**, el cual no ve con buenos ojos a **los Caballeros**, quienes le resultan unos competidores tan molestos como los alienígenas. En cuanto a los otros **Tekkaman**, son de destacar **Tekkaman Evil** (en realidad, el hermano menor de **D-Boy**), **Tekkaman Lance, Tekkaman Rapier** (también hermana menor de **D-Boy**, aunque luego se pasa al bando de éste y de **los Caballeros**), **Tekkaman Sword, Tekkaman Omega**, etc. Los diseños de estos **mecha** son obra de **Yoshinori Sayama**, quien además realizó los de *Patlabor*. En definitiva, **Tekkama Blade** es un ejemplo de cómo un remake no necesariamente ha de ser una pálida copia de su predecesor, sino que puede demostrar ir más allá de aquél. Sin duda, el futuro nos traerá más remakes de animes; ojalá que sigan una pauta similar.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

LEGEND OF THE GALACTIC HEROES: EL OAV MÁS LARGO

Hemos podido ver en varias ocasiones cómo algunas de las producciones de anime de mayor éxito han tenido su origen en la novela; entre otros, los ejemplos más conocidos son *Dirty Pair, Record of Lodoss War, La leyenda heroica de Arislan*, etc. Precisamente el autor literario de este último, **Yoshiyiki Tanaka** es asimismo creador de otra serie de novelas de ciencia-ficción que también conoció los honores de la animación: *Ginga Heiyu Densetsu*, es decir *La leyenda de los héroes galácticos* o, en su denominación en inglés (casi todos los animes tienen una, aunque eso no significa necesariamente que vayan a ser difundidos en el mercado anglófono), *Legend of the Galactic Heroes*.

Tanaka escribió un total de diez novelas de esta serie, aparecidas entre 1982 y 1987; en 1988 apareció la primera adaptación animada, en forma de un largometraje de una hora titulado *Wagayuku wa Hoshi no Umi (Hacia el océano de las estrellas)*, producido por **Kitty Film**. El éxito de la película animó a la productora a adaptar la totalidad de las novelas de la saga, lo cual resultó en la colección de OAVs más larga jamás realizada hasta la fecha: 104 entregas, de media hora cada una.

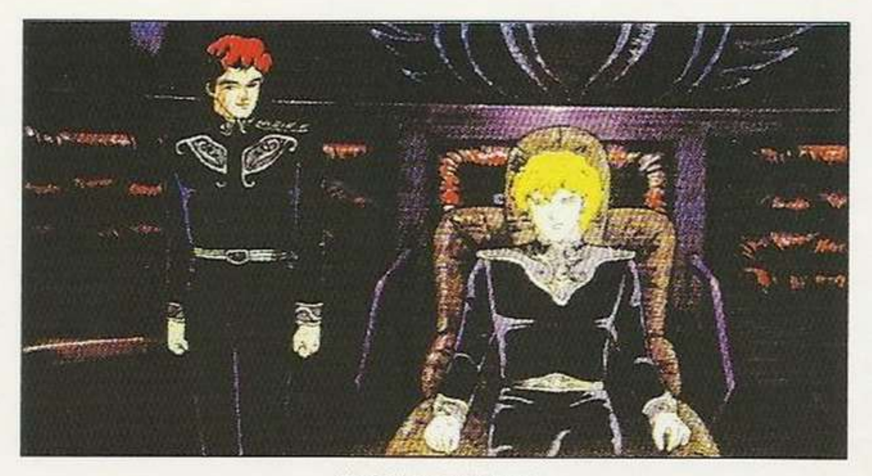
Entre los nombres que colaboraron en los OAVs son de destacar los de **Noboru Ishiguro** (quien colaboró en la serie *Macross* y en la película basada en la misma *Do you Remember Love?*) como director, así como el de **Matsuri Okuda** (el cual intervino en la serie *Shulato*, difundida brevemente entre nosotros por Antena 3) como diseñador de personajes, mientras que los diseños de las naves han ido a cargo del prestigioso **Studio Nue**, para el cual el legendario **Haruhiko Mikimoto** aportaría algunos de sus más logrados trabajos.

En contra de lo que pueda aparentar, *Legend of the Galactic Heroes* no es una **space-opera** al estilo de tantas dentro del anime, a base de mucha acción, robots gigantescos y extraterrestres malignos. Al contrario, se trata de una visión de las tácticas militares y políticas en el marco de una sociedad futurista, pero con elementos procedentes de los imperios de antaño (como parece evocarlo el que la mayoría de los protagonistas tengan nombres de resonancias germánicas).

La acción de *Legend of the Galactic Heroes* transcurre, una vez más, en un futuro bastante lejano, dentro del período conocido como **Era Espacial**, en abreviatura **SE** (Space Era). El año **SE** 1 equivale al 2801 de nuestra Era, fecha en la que la humanidad trasladó su gobierno central del planeta **Sol-3** del **sistema Terra** a **Aldebarán-2**, en el **sistema Theoria** (la Tierra, como cuna de la humanidad, quedaba prácticamente olvidada). Pese a toda esta serie de cambios, ésta era una época de guerras y corrupción, lo cual había originado la creación de los piratas del espacio, quienes en realidad eran criminales al servicio de organizaciones y políticos corruptos.

Unos 300 años después de la inauguración de la **SE**, un joven militar con una ascendente carrera había logrado entrar en el campo de la política: **Rudolf von Goldenbaum**. Tras llegar a Primer Ministro y luego a Presidente, en el año **SE** 310 se autoproclama **Emperador del Imperio Galáctico** iniciando ese mismo año **la Era Imperial (IE)**. Pronto se convertirá en un dictador megalómano, instaurando una serie de reformas radicales para disgusto del pueblo. Sin embargo, un grupo de republicanos rebeldes, poco más de siglo y medio de iniciarse la **IE**, emprendieron un exilio que finalmente los conduciría a un nuevo lugar donde edificar una nueva civilización: **los Planetas Libres**. Pero con el paso del tiempo, también **los Planetas Libres** entablarían conflictos entre sí, abandonando los ideales de una sociedad democrática que el **Imperio Galáctico** no ofrecía.

Cuando todo parece irremediable tanto para el **Imperio** como para **los Planetas Libres**, dos figuras que van a cambiar el curso de la Historia hacen su aparición: **Reinhard von Lohengram y Yang Wenli.**



Siegfried (izq.) y Reinhard



Yang Wenli

Reinhard había tenido una infancia difícil: aunque miembro de una familia aristocrática, su madre había sido asesinada y su padre era alcohólico; su único consuelo eran su bonita hermana **Anne Rose** y su amigo y vecino **Siegfried Kircheiss**. Tras vender a su padre a **Anne Rose** por motivos económicos, problemas económicos, **Reinhard**, decepcionado, se alista con **Siegfried** en la escuela militar. Como el fundador del Imperio, **Reinhard** emprenderá una rápida carrera militar, llegando a almirante a los 20 años.

Yang Wenli pertenece al bando contrario, el de **los Planetas Libres**. Aunque de origen humilde, su infancia también fue tan problemática como la de **Reinhard**: tras perder muy pronto a su madre, fue educado por su padre, quien operaba una nave de mercancías, hasta que éste también falleció cuando **Yang** contaba 16 años. Aunque enrolándose en la escuela militar por necesidad más que por otra cosa, también conocerá una brillante carrera, alcanzando el grado de comodoro.

Además de las dos potencias principales, existe la pequeña región autónoma de **Phezzan**, una zona semiautónoma del **Imperio** que se halla entre éste y **los Planetas Libres. Phezzan** es un resultado del conflicto de ambas potencias, ya que se trata de un área de libre comercio y existe especialmente debido a la necesidad del **Imperio** por hacer tratos con **los Planetas Libres**.

La serie de OAVs relata, por lo tanto, las estrategias empleadas tanto por parte de **Reinhard** como por parte de **Yang**, para entablar el conflicto entre sus respectivos ejércitos. Naturalmente, ambos líderes contarán con personajes secundarios que les respaldarán —o causarán problemas— en sus maniobras. **Reinhard** tendrá conflictos con los militares más veteranos del **Ejército Imperial**, pero también aliados como la inteligente **Condesa Marindorf**, quien reconoce el talento del joven almirante. **Yang** también tendrá su hombre —o mejor dicho, mujer— de confianza en la oficial **Frederica Greenhill**, hija de un célebre almirante.

En enero de 1994 fue estrenada una nueva película de *Legend of Galactic Heroes*, mientras que una nueva serie de OAVs debería salir en el curso del presente año. Pese a que de momento, la serie no ha sido difundida ni en USA ni ningún otro país occidental, *Legend of Galactic Heroes* acaso resultaría interesante sin duda para los amantes de la buena ciencia-ficción, así como para los apasionados de los juegos de rol. Por todo ello, *Legeng of the Galactic Heroes* constituye uno de los OAVs más grandes no sólo en cantidad, sino asimismo en calidad.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

RENZO KINOSHITA: EL ANIME "DE AUTOR"

El panorama de la animación japonesa comprende, además de las series, largometrajes y OAVs de consumo masivo que ya conocemos perfectamente, una serie de **films de autor**, realizados por cineastas que se mantienen fuera de los cánones de fabricación en serie propios de la producción comercial. Ha habido creadores que han alternado uno y otro tipo de animación; el más conocido, cómo no, es el de **Osamu Tezuka**, quien a lo largo de su carrera en la animación combinó sus series alimenticias con cintas más personales como *Aru Machikado no Monogatari (Historia del rincón de una calle*, 1962) o *Tenrakai no E (Cuadros de una exposición*, 1966), de las que ya hablamos hace poco al tratar en esta **Sección** de su productora **Mushi,** o las posteriores *Jumping* (1984), *Broken-down Film* (1985) o *Legend of the Forest* (1987); esta última, consistente en una parodia-homenaje al dibujo animado de los años 30 y 40, no llegó a ser concluida a causa de su muerte.

Otros nombres pertenecientes a este tipo de producciones artesanales, generalmente distribuidas en los circuitos de arte y ensayo o en festivales de cine, incluyen a **Yoji Kuri**, cuyos cortos de estilo grotesco y surrealista, tales como *Human Zoo* (1961), *Ai* (*Amor*, 1962) o *Midnight Parasites* (1972), lo han convertido en el pionero de esta escuela de **animadores alternativos** así como **Taku Furukama**, autor de *Tarzan* (1990), visión satírica del hombre-mono dentro de la sociedad actual; **Fusako Yusaki**, la cual practica la animación con plastilina y reside actualmente en Italia; **Masaki Fujihata,** especializado en la animación por ordenador, etc., si bien la mayoría de dichos nombres se apartan un poco de los terrenos que pretende abarcar **Manga Manía,** al cultivar técnicas que se apartan del dibujo animado tradicional. **Renzo Kinoshita** es otra de las personalidades más importantes dentro del campo de la animación japonesa independiente. Nacido en Abeno-ku (prefectura de Osaka) el 3 de septiembre de 1936, durante sus años mozos en pleno Japón de posguerra era un acérrimo lector de los manga de **Tezuka** y otros historietistas de aquella época. Tras terminar sus estudios en 1956, decidió firmemente introducirse en la animación, haciendo su debut profesional en una pequeña productora de Osaka llamada **Ikko**, dedicada básicamente a la realización de **spots** publicitarios. Tras abandonar la **Ikko**, permaneció durante un breve período en la **Mushi**, para fundar seguidamente, a principios de los años 60, su propio estudio, **Studio Lotus**, en colaboración con su esposa **Sayoko**, quien asimismo es una talentosa artista. Paralelamente a la producción publicitaria, **Kinoshita** se hizo notar pronto por sus cortometrajes personales, cuya exhibición de elementos gráficos y argumentales poco frecuentes en las series de anime más comerciales le permitió ganar numerosos galardones en festivales internacionales. Uno de ellos, **Made in Japan** (1972), de 10 minutos de duración, ofrece un mordaz retrato de la acaso excesivamente industrializada y comercializada sociedad japonesa actual; **Kinoshita** volvió a retomar el mismo tema con *Nihonjin (Los japoneses*, 1977), demostrando cómo el propio Japón sabe, al igual que la mayoría de los demás países, reírse de sí mismo.

Sin embargo, el film que mayor relevancia internacional le concedería sería *Pica Don* (1978), uno de tantos alegatos sobre **la tragedia nuclear de Hiroshima en 1945**. Aunque dicho catastrófico evento —por lo mucho que marcó al Japón y al mundo— ya había sido explotado en el manga y el anime en numerosas ocasiones —caso de *Hadashi no Gen (Gen, el de los pies descalzos)*, el manga de **Keiji Nakazawa,** también llevado al anime, o del reciente largometraje *Hotaru no Haka (La tumba de las luciérnagas)* de **Isao Takahata**—, en *Pica Don* cobra una trascendencia particularmente impactante, por lo desgarrador de sus imágenes; la acción se inicia con los habitantes de Hiroshima consagrándose a sus quehaceres diarios plácidamente; un niño lanza un avión de papel cuando, de repente, irrumpen los bombardeos y sus nefastas consecuencias (**Kinoshita** y su mujer no vacilaron en estudiar fotos de las víctimas de Hiroshima, con fin de otorgar una mayor fidelidad a su obra), aunque el film concluye con un final esperanzador, mostrando a otro niño lanzando un avión idéntico, el cual sobrevuela una Hiroshima reconstruida y modernizada.



Renzo Kinoshita

Kinoshita ha cultivado también el género humorístico con **Gebageba Show Time**! un OAV de 25 minutos aparecido en 1986, protagonizado por **Gebageba**, un hombrecillo que es una caricatura del japonés medio; en realidad, se trata de un **remake**, ya que el film original que **Kinoshita** realizó de este personaje quedó lamentablemente destruido a causa de un incendio, por lo que decidió producir uno nuevo, pero a base de episodios distintos del anterior.

Una de sus últimas obras, *Saigo no Kushu Kumagaya (Kumagaya, el último bombardeo aéreo*, 1993), de media hora de duración, vuelve a tomar el tema de los bombardeos nucleares, si bien realizada en un estilo más convencional y más cercano al anime típico que el más innovador *Pica Don*.

Además de su carrera como animador, **Kinoshita** se ha caracterizado también por su labor promocional en torno a la animación, participando notablemente en la creación del **Festival Internacional de Animación de Hiroshima**, que desde 1985 se ha dedicado a ofrecer al público japonés lo mejor de la producción mundial de animación; su quinta edición tuvo lugar del 25 al 29 de agosto del año pasado, ocupando su esposa el cargo de **presidente del Festival**.

Las creaciones de **Kinoshita** y de estos otros realizadores pertenecientes **al anime de autor** merecen la pena de ser descubiertas por quienes se apasionan por la animación japonesa comercial, o tan sólo por la animación a secas. En el Japón es habitual hallar dichas creaciones en vídeo o LaserDisc junto a las producciones para público masivo, por lo que cabe la esperanza de que en un futuro suceda lo mismo en los mercados occidentales donde está triunfando la animación nipona.



Escena de su film **"Nihonjin"** *(Los japoneses)*

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

PAPUWA-KUN: EL PEQUEÑO SALVAJE

La influencia de **Akira Toriyama**, tanto a nivel gráfico como en espíritu, en algunas de las obras más relevantes del manga más reciente, es algo que no escapa a los ojos ni siquiera del **otaku** menos iniciado. Esto es algo que ya tuvimos ocasión de observar hace unos números en la serie *Yaiba*, obra de **Gosho Aoyama**. Lo mismo se puede apreciar en otro de los éxitos del manga de humor de los 90, *Nangotu Shonen Papuwa-kun (Papuwa-kun, el muchacho de las Tierras del Sur)*, creación de la **shojo mangaka Ami Shibata**. El que **Papuwa-kun**, lo mismo que **Yaiba**, luzca una enorme y erizada cabellera igual a la de **Son Goku**, no es la única coincidencia entre el estilo de **Shibata** y el de **Toriyama**, como seguidamente veremos.

Aparecida como manga para la revista mensual *Gangan Shonen*, publicada por la editorial **Enix**, para luego conocer la habitual recopilación en volúmenes (cinco hasta la fecha), *Papuwa-kun* posee una planificación y un ritmo que la hacen aproximarse a *Dragon Ball*, si bien el ambiente disparatado que asimismo posee, la hace recordar más bien a *Dr. Slump*.

Papuwa-kun reside en una exótica (como es de suponer) isla de los Mares del Sur, cuya forma es la de una cabeza de morsa cuyos dientes constituyen la puerta de entrada. Llevando una típica falda hawaiana, **Papuwa** luce un grotesco y esquemático rostro, con el ceño perpetuamente fruncido, y siempre salpica sus diálogos con la expresión **¡Nbaba!**. Su más fiel compañero es **Chappy**, un animal que es un curioso cruce entre felino y roedor; otros habitantes de la isla incluyen criaturas tan estrambóticas como un caracol hembra con un lazo en el cuerno izquierdo, un topo con calzones estampados con corazones, un pez también hembra con piernas de bailarina, un renacuajo en pañales, un búho con gafas disecado, quien fue el que halló a **Papuwa** a orillas de la isla cuando éste era pequeño, y numerosos otros personajes no menos insólitos, dignos de figurar en el padrón de **Penguin Village**.

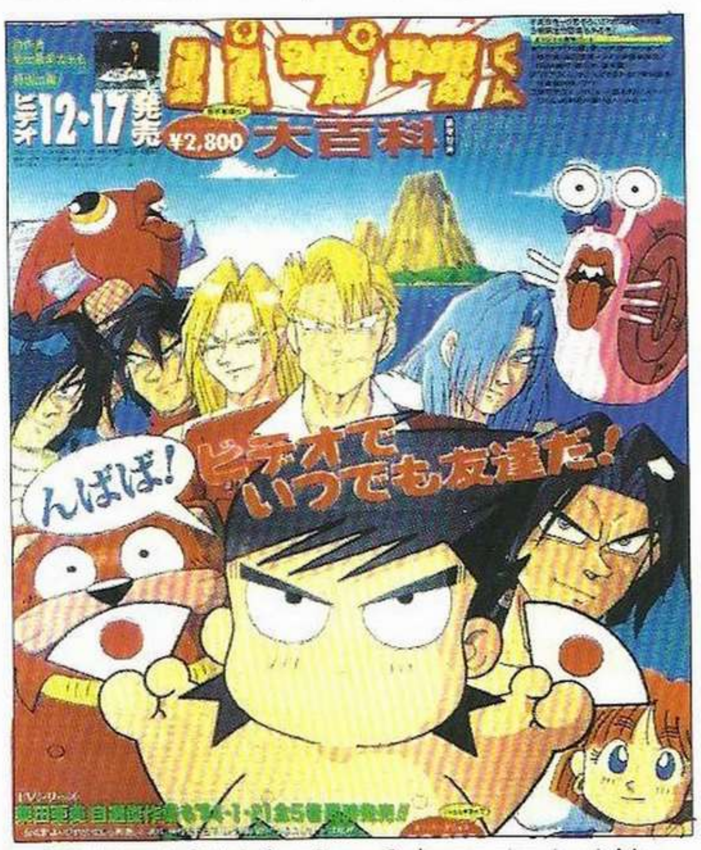
La apacible isla donde habitan **Papuwa** y toda esta estrafalaria fauna recibe un día la visita de **Shintaro**, un joven tocado con coleta que viajaba en barco al Japón para reunirse con un hermano suyo, pero éste fue bombardeado por un helicóptero del **ejército de Ganma**, el principal villano de la historia, cuyo aspecto físico recuerda al **dagronballiano Yamsha**. Tras naufragar, **Shintaro**, llega a la isla de **Papuwa**, y aunque el encuentro entre ambos no será muy cordial (**Shintaro**, creyéndolo un enemigo, ataca a **Papuwa** con un cuchillo, pero esté se lo arrebata tranquilamente y se pone a utilizarlo para afilar lápices), pero pronto los dos entablan amistad, pese al extraño carácter de **Papuwa**. Poco después deberán enfrentarse a **Ganma** y sus secuaces, ya que éste desea arrebatarle a **Shintaro** cierta bola con poderes mágicos que posee, motivo por el cual hundió el barco donde viajaba. Los aliados de **Ganma** también serían candidatos idóneos a un museo del surrealismo: Ninja Tottori (el nombre es una parodia de **Ninja Hattori**, un célebre ninja que existió realmente hace siglos, y en el cual está basado el personaje del dúo **Fujio-Fujiko** —los creadores de *Doraemon— Ninja, Hattori-kun*) posee unas **getas** o sandalias japonesas que, si se arrojan al aire, provocan tormentas y otros accidentes meteorológicos sobre sus oponentes; la perversa **Miyagi** es capaz de convertir a cualquier persona en lo que desee al escribir su nombre con un enorme pincel mágico; **Arashiyama** es una especie de **Caballero del Zodíaco; Hakata Donta** posee una superfuerza gracias a unos fideos que le prepara su cerdo mascota... y así sucesivamente, otros contrincantes intentarán plantar cara a **Papuwa** y sus colegas, siempre sin éxito.

La versión anime fue producida por **Nippon Animation**, sobradamente conocida por sus numerosas adaptaciones de clásicos literarios, pero que en esta ocasión ha sabido cambiar del estilo convencional de estos últimos para pasar al absurdo y desmadrado grafismo del manga oriental, tal como ya había hecho anteriormente al adaptar las también poco ordinarias gráficamente andanzas de la revoltosa **Chibi Maruko-chan**.

Como serie televisiva, *Papuwa-kun* debutó en octubre de 1992, durando un total de 42 episodios, logrando llegar a la lista de las 10 series de anime más vistas del Japón en su momento. Tras concluir la serie, ha aparecido una colección de OAVs titulada *Papuwa Daihyakka (Enciclopedia de Papuwa)* —dos aparecidos hasta hoy, de 30 minutos cada uno— que recogen fragmentos de los mejores momentos de la serie, combinados con secuencias de animación inéditas. Asimismo, existen unos anime comics resumiendo cada uno de 10 a 12 episodios, con descripción de los personajes incidentales que aparecen en cada episodio.

Recientemente, **Ami Shibata** ha inaugurado un nuevo manga en las páginas de la revista *Animage*, titulado *Mirai Boken Channel 5 (Aventura futura Channel 5)*; como el título intuye, pertenece al género de ciencia-ficción, aunque se trata de una obra más realista, lejos del desenfrenado entorno de *Papuwa-kun*, donde la autora va abandonando gradualmente la influencia gráfica de **Toriyama**, para evolucionar hacia un estilo propio. Por todo ello, y pese a que *Papuwa-kun* constituya una refrescante alternativa a quienes disfrutaron con el desenfadado ambiente de *Dr. Slump*, o asimismo con las desenfadadas primitivas hazañas de **Son Goku**, antes de que se hiciera adulto (no en vano, en un artículo aparecido en el **nº 4** del fanzine *Minami*, su autor **Manuel Ortega** llama a **Papuwa el hijo secreto de Goku**), resultará interesante presenciar las obras sucesivas que nos presente **Shibata**.

Con el presente escrito sobre *Papuwa-kun*, **Manga Manía** concluye su andadura en las páginas de **la serie blanca de DRAGON BALL**... aunque sea para reanudarla en **la serie roja o DRAGON BALL Z**, donde continuaremos hablando cada mes del mundo del manga y el anime; un mundo del que, pese a que hemos aprendido multitud de datos e información que ignorábamos hace tres o cuatro años, todavía, dadas sus colosales dimensiones, nos queda mucho que aprender y descubrir... afortunadamente.



Publicidad para los OAVs de **Please Save my Earth**, *con un primer plano de* **Arisu**.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

REIJI MATSUMOTO: LOS CAMINOS DE LA CIENCIA-FICCIÓN

Tras la implantación, en la inmediata posguerra, de **Osamu Tezuka** como pionero del manga moderno, la década de los cincuenta presenció la primera gran generación de autores de manga, que tomaron a **Tezuka** como modelo a imitar. Influenciados también por el hecho de que éste abandonara su Osaka natal, en 1954 por necesidades editoriales para trasladarse a Tokio, centro de la industria del manga. Entre los integrantes de dicha generación, la mayoría de los cuales son hoy leyenda, figura el que es objeto del presente artículo: **Reiji Matsumoto.**

Nació **Matsumoto** el 25 de enero de 1938, siendo hijo de un oficial del Ejército Imperial del Aire lo que acaso influiría posteriormente en el gran dominio del diseño de aviones, naves espaciales y otras máquinas, que puede apreciarse en sus manga. En 1954, cuando cuenta con quince años, publica su primera historieta, *«Mitsubachi no boken» (Aventuras de una abeja)*, en la revista ***Manga Shonen***; prácticamente de inmediato, comenzará a publicar con regularidad una vez acabados sus estudios secundarios. Pese a que hoy en día **Matsumoto** es considerado como uno de los maestros del manga de ciencia-ficción, lo cierto es que, durante los primeros años de su carrera, su especialidad fue el manga romántico para chicas. Se podría establecer un paralelismo con uno de los maestros de Marvel, **Johnny Romita Sr.**, quien antes de encargarse de ***Spider-man*** en 1966, había realizado numerosos comic-books de tema romance para DC.

Así, una de sus primeras obras importantes en este campo será *«Kuroi Hanabira» (Pétalo negro)* de 1957, aunque ya en 1961 debutará en la ciencia-ficción con *«Denko Ozma»*, así como en el comic bélico al año siguiente con *«Zero Pilot»*, el western, etc. Pero será una comedia estudiantil –otro de los grandes géneros clave de los manga– la que le dará por fin la celebridad: se trata de *«Otoko Oidon» (Soy un hombre)*, en torno a un estudiante sin universidad, Nobotta Oyama, que vive en un reducido apartamento en el cual cultiva champiñones. Serializado entre 1971 y 1973 en el semanario ***Shonen Magazine***, *«Otoko Oidon»* obtuvo la posterior recopilación en volúmenes.

Hay que esperar a 1974 para presenciar la primera obra importante de ciencia-ficción en la carrera de Matsumoto: *«Uchu Senyan Yamato» (Acorazado espacial Yamato*, rebautizado en USA como *Star Blazers)*, que apareció simultáneamente como manga y como serie de animación, esta última realizada por el entonces recién creado estudio **Office Academy.**

El nombre de la nave espacial procede de un importante acorazado de la armada japonesa, llamado también **Yamato.** La acción se sitúa en el año 2199, cuando la Tierra está a merced de una raza alienígena y una expedición parte a bordo de la nave Yamato, capitaneada por el Almirante Jyuzo Okita, hacia un planeta amigo en procura de ayuda. El éxito de la serie llevó a crear nuevos episodios en 1978 y en 1980, así como varios largometrajes para pantalla grande; se cuenta que cuando se estrenó el primero de ellos en 1977, el público llegó a hacer cola durante toda la noche para conseguir entradas. En USA, también alcanzó un reducido pero ferviente *fandom*, motivando la creación de varios ***Star Blazers Fan-Clubs*** en todo el país, así como una versión en comic-book a cargo de **Comico,** aunque dibujada localmente.

Una temática similar se observaría en el siguiente éxito de **Matsumoto** en el campo de la ciencia-ficción, *«Captain Harlock»*. Esta vez la acción acaece en el siglo XXX, con la Tierra de nuevo conquistada por una raza extraterrestre; todas las esperanzas recaen en el Capitán Harlock, una especie de Robin Hood espacial, y su tripulación. También aquí, aparte de la serie televisiva, producida por **Toei,** hubo versiones en largometraje; una de ellas, ***Mi juventud en Arcadia,*** relataba el pasado del personaje. Arcadia, además de ser el nombre del planeta natal de Harlock, es también el de su nave espacial. Harlock conocería asimismo un impacto apreciable en Occidente: no así tanto en España, donde se ha emitido fragmentadamente por las cadenas autonómicas, pero sí en Francia, donde curiosamente se le rebautizo como ***Albator*** (¿acaso para evitar confusiones respecto al hergeniano **Capitán Haddock?**) y fué editado en una serie de álbumes de tapa dura lanzados por Dargaud, de nuevo en versión redibujada por un equipo autóctono. En USA ha aparecido también una edición en comic-Book, publicada por **Eternity** e ilustrada por **Ben Dunn,** quien precisamente había realizado con anterioridad *«Ninja High School»*, un ejemplo de manga «made in USA», es decir, con personajes de creación propia y no japonesa, pero imitando el estilo gráfico de los manga. Un dato curioso es que la versión televisiva en dicho país, llevada a cabo por **Harmony Gold** (distribuidores asimismo de ***Robotech***), titulada ***Captain Harlock and the Queen of thousand years,*** fue elaborada a base de combinar dos series televisivas, la segunda de ellas, ***Sennen Joo*** *(La reina de los mil años)*, también basada en otro manga de **Matsumoto.** Juntando a los dos personajes en una misma serie, se pretendia mostrar que ambos eran dos héroes luchando por una causa común, aunque desde distintos frentes.

1976 también vió la aparición de *«Ginga Tetsudo 999» (Galaxy Express 999)*, de la que es protagonista Tetsuro, un personaje en busca de un nuevo cuerpo mecánico que le permita alcanzar la inmortalidad. En su busca del mismo, a bordo del Galaxy Express –un anticuado tren con locomotora a vapor que surca el Cosmos– es acompañado por Meteru, una misteriosa fémina (las mujeres en la obra de Matsumoto se caracterizan por su figura alargada y su rostro casi inexpresivo, como si ocultaran un aura de misterio) que, habiendo salvado inicialmente a Tetsudo de morir helado en una tormenta de nieve, le ofrece ser su compañera de viaje a bordo del Galaxy Express. La versión en dibujos animados, nuevamente a cargo de la **Toei,** fué emitida en nuestro país por **Canal Plus.**

Aunque sean estas series de ciencia-ficción las que se hayan convertido en la **«Marca de fábrica de Matsumoto»**, el comic bélico es acaso el tema que más le agrada cultivar. En 1973 inició *«Senjo» (Campo de batalla)*, serie de relatos cortos sobre dicho tema, sin protagonista fijo y aparecidos en varias publicaciones. Lejos de las típicas «hazañas bélicas» que el comic bélico de Occidente suele propagar, dichas historias analizan la guerra desde el punto de vista de los soldados combatientes de uno y otro bando, no de la causa que se defienda en el conflicto.

Matsumoto ha colaborado asimismo en otros proyectos, aparte de sus manga y las series animadas basadas en éstos: en la creación de videojuegos y en 1985 presentó ***Reflexiones de Arei***, un film de 25 minutos a base de imágenes por ordenador, con guión y diseños del propio Matsumoto, que ofrece una compleja revisión de la historia de la humanidad.

Frecuentemente se suele achacar al comic japonés de ciencia-ficción y a sus adaptaciones animadas no ser más que historias básicamente compuestas de robots, batallas descomunales y rayos láser. Si bien no es de negar que bastantes manga caen en dicho estereotipo, no sucede así con la obra de **Matsumoto.** En ella puede haber conflictos entre «buenos» y «malos», pero hay también un romanticismo y una filosofía que ponen de manifiesto la personalidad de su creador. *«Cada ser es un mundo por sí mismo»*, se decía, en voz en *off*, al final de un episodio de ***Galaxy Express 999.*** Podemos estar agradecidos, pues, que, **Matsumoto** nos haya abierto las puertas del suyo. ■





«Galaxy Express 999»

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

MANGA Y ANIME

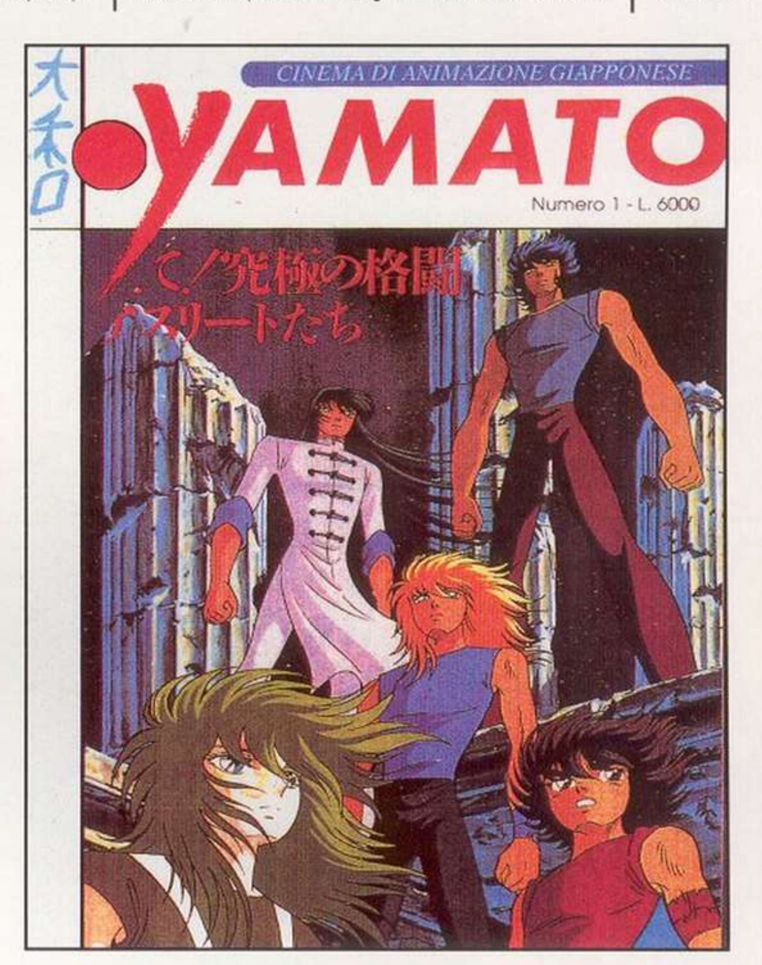
Ante todo, es preciso definir el significado del presente título: **anime** es el término por el que los japoneses designan el cine de animación. Si puede resultar un tópico el afirmar que, a lo largo de toda la historia del comic mundial, historieta y dibujo animado han evolucionado muy a menudo por caminos idénticos, ello es aún más evidente en el Japón: no sólo prácticamente todo manga de éxito ha tenido su adaptación animada, sino que el constantemente creciente mercado de la animación nipona ha permitidó desarrollar, paralelamente a la industria editorial de los manga, toda una industria anexa dedicada a publicaciones integramente dedicadas a la animación. Porque en el Japón, al igual que pasa con los manga, las series de animación son consumidas tanto por niños como por adultos; la televisión ofrece cerca de 50 series diferentes cada semana en las distintas cadenas; se estrenan anualmente varios largometrajes en los cines, y la mayoría rivalizan en las listas de películas más taquilleras con las producciones de imagen real; por otra parte, el mercado de las **OVA (Original Video Animation)**, es decir, películas de animación hechas expresamente para su audición en vídeo, está en continua expansión. En medio de todo este movimiento tenemos, pues, la industria de las publicaciones dedicadas a la animación. Se trata de una industria relativamente reciente, ya que sólo empezó a desarrollarse de manera destacada a partir de finales de los años 70, pero que rápidamente experimentó una ascensión vertiginosa. En primer lugar, existe toda una línea de revistas mensuales destinadas a los fans de la animación, con títulos como *Animage* –la más veterana, aparecida en 1978–, *Animedia, My Anime, Newtype, Out, New Video Magazine*, etc. Se trata de publicaciones muy cuidadosamente presentadas, con un alto número de páginas –*Animage*– supera las 200 páginas por ejemplar– la mayoría de ellas en color, excelente papel satinado y periodicidad mensual. El contenido, por lo general, consiste en una presentacion de las series que se están emitiendo en el mes respectivo, con resúmenes de cada uno de sus episodios, y secciones dedicadas a ofrecer bocetos de los personajes de dichas series, presentaciones de sus autores, previews de las nuevas series en preparación, un **rincón del lector** donde los fans pueden ver publicados sus propios dibujos, algunas páginas de manga, presentaciones de videojuegos u otro merchandising dedicado a los personajes más populares, etc... en definitiva, todo aquello imaginable que uno pueda escribir sobre la animación. Estas revistas suelen ir acompañadas de los más sofisticados gadgets: no es infrecuente que, en cualquier ejemplar de ellas, te encuentres desde pegatinas hasta una agenda, pasando por carátulas para tus vídeos de animación o un póster. Todo ello, como sucede también con los manga, con una relación calidad-cantidad-precio más que satisfactoria: la ya citada *Animage* cuesta actualmente, por ejemplo, 600 yen (unas 500 pesetas). Incluso para los que no sabemos leer japonés, dichas revistas resultan todo un delirio visual: ya que en ellas, la imagen predomina notablemente sobre el texto, ofreciendo una buena dosis de fotos e ilustraciones, todo ello realzado, como ya habíamos mencionado, por la exquisitez de su presentación.

Paralelamente a estas publicaciones mensuales, se editan también series de álbumes dedicados monográficamente a una sola serie o largometraje: se sabe que, en USA existen volúmenes monográficos dedicados a series «de culto», por ejemplo, ***Star Trek***, conteniendo una guía de episodios y toda la información existente sobre la misma... pero los americanos han hecho eso únicamente con las series de imagen real. En cambio, en el Japón existen colecciones como *Best Hit Series* o *Roman Album Extra* que se dedican a hacer lo propio con las series de animación: cada álbum ofrece, además de la pertinente guía de episodios, bocetos de los personajes de cada serie, entrevistas con los colaboradores que han intervenido en la misma, la letra de las canciones de su presentación, etc. También se hace lo mismo con los largometrajes de mayor éxito, en ediciones de lujo: así, existen volúmenes tipo *«El arte de...»* dedicados a **Nausicaa: Valley of the Wind, Kiki's Delivery Service, Lupata: Castle in the Sky**... y, por supuesto, **Akira.** En USA, de momento eso se ha hecho tan sólo con **Robotech.** ¿A qué fan español no le apasionaría, por ejemplo, poseer un volumen con toda una lista de todos los episodios de ***Dragon Ball***, con toda la información disponible sobre el mismo? Y para los que deseen profundizar aún más sus conocimientos sobre el tema, existen publicaciones aún más voluminosas dedicadas a satisfacer el más voraz apetito de datos sobre la animación: el anuario *This is Animation*, publicado editado por **Shogakukan,** realiza la misma labor que las revistas mensuales ya mencionadas, pero recopilada anualmente: cada edición, de este modo, reúne todas las series aparecidas a lo largo de cada año, así como los vídeos, discos (la edición de álbumes en LP o cassette relacionados con los manga o la animación son, por otra parte, otro sector importante del mercado, pudiendo contener desde las pertinentes canciones de la presentación, hasta poemas en torno a los personajes o sus autores) y laserdiscs que hayan salido durante el año, los nuevos largometrajes y OVAs, los festivales y otros eventos de importancia, etc. Otra guía de periodicidad anual, la *Keibunsha's Complete Animation Encyclopedia*, ofrece una lista cronológica –puesta al día con cada nueva edición– de todas las series, largometrajes y OVAs aparecidas desde los inicios hasta el presente. Hemos dejado para el final los Anime Comics que, editados por **Kodansha** u otras editoriales importantes de manga, ofrecen adaptaciones en forma de fotonovela de las películas animadas de mayor éxito: es decir, las viñetas aquí son en realidad fotogramas de película a los que se han añadido bocadillos. Al contrario que los manga, se trata de ediciones a color e impresas en papel de buena calidad. En USA, **Books Nippan** ha llegado a lanzar anime comics basados en la serie ***Space Cruiser Yamato*** (en inglés, ***Star Blazers***), creada por el notorio autor de manga de ciencia -ficción **Reiji Matsumoto.**

Toda esta «fiebre de la animación» en Japón ha desencadenado, cómo no, todo un fandom: existen innumerables fanzines y clubs de fans de tal o cual serie o autor... incluso hay clubs de fans del actor o actriz que presta la voz a un personaje determinado.

Por otra parte, se encuentran en todo el país una cadena de anime shops, consistentes en tiendas que venden no sólo todas las publicaciones sobre animación hasta aquí mencionadas, así como los videos, discos y demás parafernalia respectiva, sino también dibujos originales de los diversos animadores, y material de dibujo para que el propio fan pueda hacer su propia animación. En definitiva, toda una oferta tentadora e inmensa...claro está que, para que se haya producido una oferta así, ha tenido que originarse antes una demanda igual de inmensa.

Al mismo tiempo que los manga, los anime magazines han empezado ya a implantarse en Occidente: así, existen ya en USA algunas revistas dedicadas a la animación japonesa; en Italia, acaso el país que más animación nipona consume debido a su enorme profusión de cadenas televisivas, también tienen la suya, titulada Yamato, así como en Francia, donde existe otra llamada *Animeland*. Esperemos que no tarde mucho en aparecer, también en España, una publicación de este tipo: ciertamente, hay un mercado para ello, dado el creciente número de fans de los comics y la animación japoneses que hay en nuestro país. Mientras esperamos que ello llegue a suceder, probad a buscar *Animage* u otra similar en alguna de las librerías especializadas en comics de aquí; a buen seguro, penetrar en el «delirio gráfico» ya citado que estas revistas ofrecen es una experiencia que vale la pena. ■



MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINÉ

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

MANGAJIN: APRENDIENDO JAPONÉS A TRAVÉS DEL COMIC

Para introducirse en el universo de los manga, nada resultaría tan ideal como el saber japonés. Sin embargo, no podemos olvidar la fama de complicada y difícil que tiene esta lengua, al igual que la mayoría de los principales idiomas asiáticos. Y para comprender de verdad los manga, no sólo es cuestión de comprender la lengua japonesa, sino asimismo la cultura del país. Por todo ello, nos complace presentar hoy una revista que tiene la particularidad de enseñar japonés a través de los manga, a la par que también da nociones de la vida y cultura niponas. Su título: *Mangajin*.

Antes de pasar a presentar esta revista, acaso convenga hacer una descripción de la escritura japonesa. Esta se compone de una combinación de tres tipos diferentes de escritura: *hiragana*, *katakana* y *kanji*. Las dos primeras se componen de 46 carácteres cada una; se distingue por utilizar sus carácteres trazos más curvados. El *katakana* se utiliza básicamente para representar en japonés palabras y nombres de origen extranjero, básicamente inglés, así como para escribir, en los manga, las onomatopeyas; se caracteriza por utilizar trazos más rectos. Finalmente, el *kanji* representa el «hueso duro de roer» de la escritura nipona: se compone de carácteres procedentes del chino, los llamados **ideogramas.** Cada *kanji* por sí mismo puede representar una palabra, formándose nuevas palabras en combinación con otros *kanji*. En los manga y libros de lectura destinados a los lectores de corta edad, los *kanji* suelen escribirse con su pronunciación en hiragana al lado y en pequeño, por si algún lector no ha asimilado todavía la mayoría de tan complicados carácteres.

Para aquellos que estén interesados en saber más acerca de la escritura japonesa, recomiendo el libro *Kanji, la escritura japonesa* (Ed. Hiperión, 1983) por **Albert Torres i Graell,** autor asimismo de un *diccionari Japonès-Català* (Ed. Enciclopedia Catalana, 1985). Ahora bien, supongo que más de un lector se preguntará si éste es un artículo sobre comics o sobre lingüística. Veréis: he considerado que para introducirnos de lleno en los manga, tal como decía al principio, ayuda el poseer unas nociones, por mínimas que sean, de la lengua y escritura japonesas. Hecha esta aclaración, ya podemos pasar a describir el tema central de hoy: *Mangajin*, cuyo subtítulo reza **Japanese pop culture and language learning,** se publica 10 veces al año por Mangajin, Inc., empresa ubicada en Atlanta. De las 80 páginas de que se compone cada número, aproximadamente dos tercios contienen manga de algunos de los principales autores japoneses y de diversos temas. Así, por las páginas de Mangajin han desfilado series como *Galaxy Express 999*, de **Reiji Matsumoto,** *Urusei Yatsura (Lum)* de **Rumiko Takahashi,** *What's Michael?* de **Makoto Kobayashi,** *Pocket Stories* de **Mori Mayasuki,** etc.

Los manga son presentados de la siguiente manera: cada página de manga aparece en la parte izquierda de la revista, mientras que a la derecha aparece la traducción, viñeta a viñeta, de la página de manga respectiva; además de la traducción, se ofrecen explicaciones complementarias respecto a los diálogos de cada viñeta. Al final del conjunto de historietas aparecidas en cada ejemplar de *Mangajin*, se ofrece un vocabulario con las palabras nuevas que el lector va aprendiendo con cada número de la revista. Hojeando las páginas de los manga, con sus respectivas traducciones y explicaciones, que aparecen en *Mangajin*, uno va asimilando sin dificultad los rudimentos del japonés; por ejemplo, los diversos *niveles e cortesía* que hay en el idioma: en efecto, al hablar japonés, hay que tener en cuenta la persona con quién se está hablando, ya que el nivel de conversación varía según el trato que uno le dé a su interlocutor (e incluso, según el sexo de éste), desde un trato muy respetuoso a uno despectivo, pasando por un trato familiar. Dichas variaciones en el trato se representan por ciertas palabras y sufijos en los verbos y adjetivos. Más ameno resulta aprender las diversas onomatopeyas utilizadas en el japonés; mientras que la mayoría de los idiomas occidentales han recibido la influencia principal del inglés para sus respectivas onomatopeyas, no ocurre lo mismo con el japonés, por lo que las suyas también tienen un toque exótico: por ejemplo, *bakki* es un puñetazo; *gattanko-gattanko* es el traquetreo de un tren; *basha* es un chapuzón en el agua; *hakushon* es un estornudo; *pachi-pachi* es el chisporroteo de algo friéndose en aceite, etc.

Aparte de las páginas de manga, otras secciones componen cada número de Mangajin: el editorial, cartas de los lectores, *Basic Japanese*, que es una sección a base de pequeñas nociones de japonés (acompañado, una vez más, de reproducciones de viñetas de varios manga como complemento), *Feature Story*, que es un artículo sobre un aspecto del Japón actual, con temas tales como el cine japonés, o las agencias matrimoniales por ordenador que hoy día existen en el país, *Straight Schodt*, que, como su título indica, es una sección a cargo de **Frederick Schodt** (autor del imprescindible *Manga! Manga! The World of Japanese Comics)* quien presenta aquí una serie de análisis sobre los diversos aspectos de la industria de comics nipona, con temas tales como las revistas de crítica de manga, cómo se crea una revista de manga, sexo y violencia en los manga, etc, ; *Computer Corner* está dedicada a los fans de la informática y se centra básicamente en los programas que permiten utilizar carácteres de la escritura japonesa en el ordenador; finalmente hay también una sección de crítica de libros sobre temas japoneses, claro está, y los imprescindibles anuncios por palabras, que van desde ofertas y demandas de trabajo hasta solicitudes de correspondencia.

Todo ello, en resumen, hace de *Mangajin* una publicación imprescindible para todo aquel que desea profundizar en sus conocimientos de lengua japonesa –tanto si es un debutante como si ya es un iniciado– al mismo tiempo que disfruta con una lectura de algunos de los manga más destacados del momento, así como amplia sus conocimientos de la cultura y la sociedad actual niponas, lo cual contribuirá aún más a aumentar dicho disfrute.

Aunque *Mangajin* puede hallarse en algunas librerías especializadas españolas, lamentablemente sólo sirve suscripciones dentro de USA, dado el alto coste de los envíos por correo aéreo fuera de América. No obstante, *Mangajin* puede solicitarse a través del *Advance Catalog*. El precio de un ejemplar suelto es de 4 dólares 50. Pese a lo que ya he mencionado arriba respecto a las suscripciones, ahí va de todos modos su dirección: *Mangajin, P.O. Box 49543, Atlanta, GA. 30359, USA.*

Y antes de terminar, quisiera excusarme una vez más por haber hecho que la presente entrega de *Manga Mania* parezca más una lección de idiomas que un artículo de divulgación comiquera. Pero supongo que estaréis de acuerdo conmigo que, si queremos hacer que el comic salga definitivamente del gheto en que, todavía en ciertos círculos, se le tiene acorralado y cobre, de una vez por todas, las cartas de nobleza que se merece, es preciso hacer demostrar la validez que como medio de comunicación posee. Y *Mangajin* demuestra a la perfección cómo el comic puede revelarse como un valioso instrumento para la difusión de la lengua y la cultura de un país, en este caso Japón. Por todo ello, sólo me resta felicitar al equipo de Mangajin y desearles un éxito duradero, así como recomendar encarecidamente al lector interesado en aprender japonés, que se haga con un ejemplar de esta revista (siempre y cuando tenga previos conocimientos de inglés, claro está). ■



MÁS SOBRE DRAGON BALL: EL NACIMIENTO DE UN MITO

Desde que el pasado otoño **Planeta-Agostini Comics** tomó la decisión de publicar en España *Dragon Ball*, mucho ha llovido hasta el presente. Demasiado, tal vez, ya que cualquier cosa que se haya escrito a lo largo de este período sobre la **Songokumanía** quedaría ya desfasada hoy en día.

El tráfico de fotocopias de los manga originales de **Toriyama**, originado antes de que apareciese en el mercado todo el aluvión de merchandising de ***Dragon Ball*** no parece haber perdido fuerza, pese a la competencia que le supone dicho aluvión. Y, por supuesto, en lo que va de año ha ido en aumento el número de artículos de prensa dedicados a la **Songokumanía** (naturalmente, nos referimos a la prensa catalana, ya que seguimos hallándonos ante un fenómeno básicamente catalán, pues a pesar de que la serie ya es visible en todas las cadenas autonómicas, el impacto no ha sido tan espectacular. Así, en Catalunya, raro es el periódico que no ha dedicado un dossier al fenómeno: diarios como ***Avui*** o ***El Observador*** consagran a **Son Goku** y consortes las multicolores portadas de sus dominicales. Y las anécdotas se convierten en otras tantas pinceladas que hacen de la Songokumania algo más que un simple boom: lo convierten en un mito de nuestro tiempo.

He seleccionado para el presente escrito algunas anécdotas, que el lector catalán acaso conocerá, por haber ya aparecido en la prensa de su país, pero que para el lector del resto de la península tal vez resulten inéditas. Por ejemplo, se ha llegado al caso de que la Guardia Civil confiscó, a tres menores de edad, material perteneciente a la serie importada ilegalmente, consistente en un total de 295 comics, más postales, posters, etc. Otra anécdota tuvo lugar en la barcelonesa librería **Continuará:** Un día, se presentó en la misma el mismísimo **Alfonso Guerra** acompañado de su escolta, pues dado que su hijo era un ferviente songokumaníaco, había venido a adquirir todo lo que hubiese disponible sobre la serie. En cuanto a la colección de cromos lanzada por **Panini,** tuvo un lanzamiento inicial de 5 millones de sobres y 100.000 álbumes; al cabo de un mes el número de álbumes vendidos ya se había duplicado, mientras que Panini espera haber vendido, una vez concluída la campaña, un máximo de 14 millones de sobres, totalizando 70 millones de cromos. Panini ha intervenido también en operaciones promocionales, en las que se obsequiaba con ejemplares del propio álbum de cromos, en colaboración con el ya citado ***El Observador*** y la misma **TV3**, a través de su **Club Super 3.**

Y por encima de todo, subsisten las ya célebres fotocopias, cuyo impacto revela también la picaresca que tiene lugar en nuestros lares, se llega así hasta el límite de que al ir un fanático a una copistería para hacerse una fotocopia de alguna ilustración o página de la serie, el dependiente le hace una para él, y se queda otra para sí mismo, vendiendo luego más copias de la misma a otros fans. Sin olvidar los fanzines dedicados a reproducir más ilustraciones de **Toriyama**.

Todo ello, todas y cada una de estas anécdotas, contribuyen, como decía, a la creación de un mito. Un mito perteneciente a la cultura popular de nuestro tiempo, y que tal vez dé lugar a controversias, pero que en cualquier caso no deja indiferente a nadie. Porque los medios de comunicación de nuestro siglo –la literatura, el cine, los comics, la televisión– han tenido que ir creando mitos para mantener vivo el interés del público que los consume y permitir así su supervivencia. Hoy en día, por ejemplo, puede sorprendernos que un personaje como **El Capitán Trueno** lograra despertar en los años 50 el entusiasmo de nuestros padres, convirtiéndose en un mito popular de dicha época. Del mismo modo, cuando los sociólogos del mañana analicen dentro de algunas décadas cómo era la sociedad española en los años 90, sin duda será inevitable que para ello echen un vistazo a lo que fue el fenómeno de la **Songokumanía.**

No hace falta recordar cómo, con frecuencia, se ha intentado menospreciar al comic, considerándolo como un mero pasatiempo sin trascendencia alguna. Pero la importancia e influencia que, en su calidad de creador de mitos de la cultura popular ejerce sobre nuestra sociedad, es innegable, digan lo que digan sus detractores. Por eso resulte quizás interesante reproducir aquí algunas líneas del escritor **Ramón-Terenci Moix,** de su libro ***Los Comics: Arte para el consumo y formas «pop»*** (1968): *«lo "pop", la cultura popular, se erige como el legado más genuino de nuestro siglo. Puede gustarnos o no, pero nos corresponde. (...) El concepto de «popular» que es resultante de un arte hecho por y desde el pueblo, se transforma en una invención absolutamente original y genuina de nuestro siglo (...)».* Tras ese párrafo, sólo nos queda presenciar el nacimiento y la maduración de este mito de los 90 que es ***Dragon Ball.*** Ya no nos podremos quejar de que en nuestra época no ocurran acontecimientos realmente excitantes.■



Portada del Semanario Satírico catalán «El Triangle».
(El guardia es Pasqual Maragall).

Osamu Tezuka: El Emperador de los mangas

Resulta difícil al hacer un repaso de los principales artífices del comic japonés, no empezar por el hombre que si bien no fue el primero en realizar manga, sí fue el que logró revolucionarlos por completo e introducirlos en su "edad de oro". De no ser por él, la industria de los manga difícilmente hubiera alcanzado las colosales dimensiones que ha llegado a alcanzar. Me estoy refiriendo, por supuesto, al **Dr. Osamu Tezuka.**

¿Por qué el apelativo de "doctor"? Porque **Tezuka**, nacido en Osaka el 3 de noviembre de 1926, había orientado inicialmente su vocación profesional hacia la medicina. En 1946, siendo todavía un estudiante de dicha carrera en la Universidad de Osaka, publicó su primera historieta: ***"El diario de Machan"***, una todavía convencional *kid-strip*. Sería al año siguiente cuando al presentar la larga aventura ***"Shintaka Rajima"*** *("Nueva Isla del Tesoro")* desencadenaría el "boom" que definitivamente haría penetrar el comic japonés en su edad moderna. Ya que los manga hasta entonces aparecidos en el país eran planos y estáticos y **Tezuka** les otorgaría el dinamismo, el ritmo y el estilo, en suma "cinematográfico", de que habían carecido. ***"Shintaka Rajima"*** alcanzó un éxito sin precedentes, conociendo varias reediciones y totalizando cientos de miles de ejemplares de tirada. **Tezuka** había descubierto por fin su vocación definitiva, de la anterior tan sólo conservaría el título de "doctor" sin jamás haber ejercido como tal, para convertirse, eso sí, en un **"Doctor del comic".**

Porque tal es el respeto y la valoración que en su país se tiene a **Tezuka** que ha llegado a ser la figura más idolatrada, acaso después de tan sólo el emperador **Hiro Hito**, en el Japón contemporáneo. Tal idolatración, fuera de su tierra natal, probablemente tan sólo se detectaría muy parcialmente en USA y casi nulamente en Europa. Conocí a **Tezuka** personalmente en junio de 1987, en Francia, en el marco del **Festival Internacional de Cine en Animación de Annecy;** ciertamente allí era una de las escasas ocasiones en las que se podía dar el lujo de ir de incógnito y sin fans que lo rodeasen, tal situación habría resultado impensable en Japón.

Volviendo a sus creaciones, en 1951 lanzaría al más famoso de sus personajes: **Tetsuwan Atom (Potente Atomo)**, bautizado inicialmente como **Atom Taishi (Embajador Atomo)**, que obtuvo su nombre definitivo de **Astro Boy** en 1952.

Astro Boy, decano de todos los robots que el comic japonés ha ido albergando a lo largo de los años, presenta notables diferencias con respecto a los típicos superhéroes USA. El no lucha por la justicia o por una patria que defender, sino por la **Humanidad** (hacia la cual tiene sentimientos pese a ser un robot) y por la Paz. La saga de **Astro Boy** se prolongaría hasta 1968 y sería el tema de primera serie televisiva japonesa de dibujos animados, como veremos más adelante.

Otras creaciones y series de **Tezuka** demuestran el amplio espectro temático que abarcó a lo largo de su obra: ***"Metropolis"*** (1949, ciencia-ficción); ***"Son-Goku"*** (1952, basada en el *"Rey Mono"*, un clásico personaje de la mitología budista. De hecho, ***Dragon Ball*** de **Akira Toriyama**, está basada en ese mismo personaje mitológico); ***Hi no Tori*** (literalmente, "pájaro de fuego" o Fénix); ***"Ribon no Kishi"*** (1953, serie para niñas; conocida por el público español por su versión televisiva como *"Chopy y la Princesa"* o *"Princesa Caballero"*); ***"Jungle Taitei"*** (1950, "Emperador de la Jungla" o "Kimba el león blanco"; la saga de tres generaciones de leones que protegen la jungla y sus habitantes); ***"Beeko-Chan"*** (1956, ambientada en el mundo de las abejas); ***"Big X"*** (1963, un superhéroe con cerebro humano y cuerpo de robot); ***"Dororo"*** (1967, aventuras de un ninja); ***"Buda"*** (1972, biografía del dios oriental, que constituyó la obra más larga de Tezuka, abarcando varios miles de planchas hasta 1983); ***"Don Dracula"*** (1980, humor-terror); ***"Ludwig B"***. (1988, sobre la infancia de Beethoven)... y todavía, las obras hasta aquí citadas no resultarían más que "la punta del iceberg" de la producción de Tezuka.

Al contrario de lo que suelen hacer los historietistas occidentales al alcanzar la veteranía, **Tezuka**, en lugar de retirarse y vivir cómodamente de los royalties generados por sus creaciones, continuó produciendo comics hasta el final de su vida, a la par que tanteó otros campos artísticos como la publicidad, la ilustración de cuentos infantiles y, como no, la animación.

Tras colaborar en la **Toëi Productions** en varios largometrajes, fundó en 1962 su propio estudio de dibujos animados, **Mushi Productions**, apareciendo en enero de 1963 el primer episodio de la versión televisiva de ***"Astro Boy"***, quien protagonizaría un total de 196 hasta finales de 1966, rodados en blanco y negro (***"Astro Boy"*** volvería a la pequeña pantalla en 1980 con nuevos episodios en color).

Es de mencionar que, para satisfacer la voraz demanda de series televisivas, **Tezuka** debió emplear métodos para acelerar la producción; contrariamente a la creencia de que la producción japonesa de animación debe su gran fecundidad a que está hecha en su mayor parte "por ordenador", **Tezuka** introdujo algunas técnicas de "animación limitada" como archivar las animaciones de un personaje y reutilizarlas en siguientes episodios, o también mantener "congelada" una determinada escena, –inspirado por el **Kabuki**, teatro tradicional japonés–, lo cual, además de ahorrar dibujos, concede un efecto dramático cara al espectador. De este modo, **Mushi Productions** se convirtió en la pionera de las productoras japonesas de series, creando una escuela cuyos discípulos dirigirían posteriormente nuevos estudios de animación en el país. Fue, irónicamente, la competencia con los demás estudios, lo que llevó a **Mushi** a la quiebra en 1973. Tal como **Tezuka** decía: *"la historieta es mi esposa y la animación, mi ama"*, aludiendo a los altos costos y esfuerzos laborales que exige esta última. **Tezuka** volvió años después a la animación, fundando **Tezuka Productions**, aunque produciendo a una escala menor que la de los estudios rivales. Es de destacar que, como productor, ha sabido combinar la creación de series de consumo masivo con cortometrajes "de autor", como ***"Broken-down Film"***, un desopilante homenaje al cine mudo donde un cow-boy rescata a una chica, todo ello en un estilo muy "años 30" y con adición, en la imagen, de pelos y motas de polvo, dando la impresión de que se trata de un film realmente añejo... aunque en realidad, haya sido hecho en 1985.

Tezuka falleció el 9 de febrero de 1989 de un cáncer de estómago y ése fue un día de luto nacional para el Japón. Pero aunque resulte un tópico decirlo, el artista permanece entre nosotros con su obra dispersa en decenas de miles de páginas, mientras que el mensaje que destiló a lo largo de dicha obra sigue todavía vigente. Un mensaje de paz y de amor a todo ser viviente. En el prólogo de un volumen monográfico a él dedicado, ***Osamu Tezuka: 40 years of Cartoons*** (Akita Publishing Co., 1984), él ya lo constata así: *"Yo experimenté la guerra cuando era un niño. Por lo tanto, pretendo de todo corazón haceros ver a todos vosotros, que la vida es una cosa muy preciosa y debemos estar agradecidos por estar vivos"*. Con esta frase he querido concluir el presente artículo, deseando que la obra de **Tezuka** sea difundida entre nosotros en un futuro no lejano, y con ella, el mensaje de vida que a través de sus comics siempre quiso transmitir. ■



Autocaricatura de Osamu Tezuka, realizada en 1987... Por fortuna, los "manga" no se producen así todavía.

MANGA MANÍA

UNA SECCIÓN DE ALFONS MOLINE

EL MUNDO DEL COMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESES

SAMPEI SHIRATO O EL MANGA HISTÓRICO

La publicación, dentro de la línea de manga que actualmente está ofreciendo Planeta-Agostini, de la serie ***Kamui***, obra de **Sampei Shirato**, aconseja el que le echemos una ojeada a la vida y obra de dicho creador. Porque **Shirato** es considerado en su país, junto con su contemporáneo **Goseki Kojima** (el autor de ***Lone Wolf and Cub***), como uno de los maestros del *jidaimono* o *«relato histórico»*, otro de los géneros clave del manga; buena prueba de ello son, no sólo el propio ***Kamui***, sino sus demás obras con base en el pasado histórico del Japón.

Sampei (cuyo nombre aparece a veces deletreado «Sanpei») **Shirato** nació el 15 de febrero de 1932, siendo su verdadero nombre **Noboru Okamoto** (en el Japón, el uso de un seudónimo juega un papel muy importante; su elección determina la voluntad de querer dar un giro a la vida de uno mismo), siendo hijo de un artista proletario, **Toki Okamoto.** El padre se encargó de la educación escolar de **Sampei**, ya que no quería que su hijo siguiera la educación militarista que imperaba en las escuelas japonesas de anteguerra.

En 1952, junto con su hermano **Tetsu**, se dedica a pintar decorados para un teatro de títeres y a ilustrar *kamishibai (el kamishibai* o *«teatro de papel»* es considerado como un antecesor del manga; consistía en representaciones públicas de historias a base de grandes ilustraciones sobre cartón, descritas por un narrador; muy popular en el Japón de posguerra, hoy se halla casi extinto). En 1957 debuta por fin como autor de manga (al mismo tiempo que adopta su seudónimo) con la serie *«Kogarashi Kenshi»*, realizada para las *kashibon* o librerías de pagos las cuales eran muy frecuentes en los años 50, dado el bajo poder adquisitivo de la mayoría de la población entonces; estas librerías funcionaban como bibliotecas: alquilando los manga producidos especialmente para las mismas.

Con su debut, **Shirato** se convertiría en uno de los pioneros del *gekiga («imágenes dramáticas»)*, que como su nombre indica pretendía introducir un tipo de historias más realistas, por oposición al *manga* (que como ya he apuntado anteriormente significa *«imágenes a pesar de sí mismas»)*. El uso de ambos términos es comparable al que en inglés se hace de la palabra **comic** para designar a toda la narrativa dibujada, aunque por supuesto no todos los comics sean **cómicos.** Aparte de **Shirato** y el ya citado **Kojima**, otro de los primeros autores de *gekiga* en la misma época fué **Yoshihiro Tatsumi**, uno de los primeros historietistas nipones difundido en España merced a **Ediciones La Cúpula** y su álbum ***Qué triste es la vida.***

En 1959, **Shirato** realizaría la obra que lo catapultó a la celebridad: ***Ninja Bugeicho*** *(«Crónicas de los cumplimientos militares de un ninja»)*, también difundido por las *kashibon* hasta 1962, en un total de 17 volúmenes. Ambientada en la segunda mitad del siglo 16, entreteje numerosas tramas argumentales y personajes, aunque el protagonista es **Kagemaru**, hábil líder de una banda de ninjas, que defiende la clase baja en su lucha contra la opresión, representada por el caudillo **Nobunaga Oda.** Aunque las huestes de este último lograrán acabar con Kagemaru y sus ninjas, finalmente también Nobunada será asesinado.

En 1966, el mismo año en que ***Ninja Bugeicho*** es reeditado para el mercado de venta al público, es llevado a la pantalla por el célebre director **Nagisha Oshima** (el de ***El Imperio de los sentidos)***; no se trata de un film de dibujos animados ni de imagen real, sino que, en un curioso experimento, fue realizado a base de filmar las ilustraciones originales del manga, con movimientos de cámara y comentarios en off.

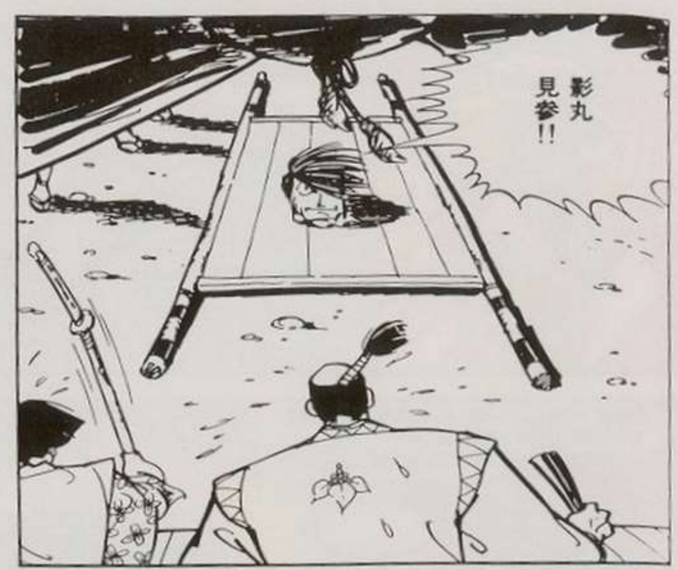
En 1961 aparece otra de sus obras maestras: *«Sasuke»*, publicado inicialmente en el mensual ***Shonen.*** *«Sasuke,»* al igual que ***Kamui***, explica la formación y crecimiento de un ninja. Sasuke es hijo de un bravo ninja, Ozaru, quien entrena a nuestro héroe para convertirlo en un digno émulo. A lo largo de la serie, no le faltarán a Sasuke enemigos a los que plantar cara, ya sean otros ninjas rivales o bandidos diversos. Sucesivamente, verá perder a su madre, su padre y su hermano menor Kozaru; la saga concluye en 1967 con Sasuke errando por los campos, buscando desesperadamente el cuerpo de Kozaru. Una reedición de la obra tuvo lugar en el semanario ***Shonen Sunday*** a partir de 1968; aquel mismo año aparecía su adaptación en serie de dibujos animados a cargo de la productora **Eiken.**

De ***Kamui***, introducido en 1964, acaso no resulte preciso hablar más extensamente, si bien podría ser interesante el establecer una comparación de éste con **«Sasuke»**: al contrario que el segundo, heredero de una orgullosa casta de ninjas, **Kamui** es de origen *hinin*, la clase social más baja en el Japón feudal, y se hace ninja precisamente para huir de sus humildes raíces. En ***Kamui***, el autor denuncia el *mibun sida* (sistema de clases) dominante en la época, pudiéndose observar en las luchas entre los *hinin* y los samurais, y las frecuentes victorias de estos últimos, la injusticia social resultante a causa de su poderio.Tal desigualdad es también latente en *«Sasuke»* y *«Ninja Bugeicho»*.

Otras creaciones de **Shirato** son *«Kaze no Ishimoru»* (1960, su primera serie para publicación en revista); *«Okami Kazo» (El chico lobo, 1961)*; *«Watari»* (1965); *«Tsuri» (La pesca, 1967)*; y más recientemente, *«Bacchos»* (1976), inspirado en la mitología griega.

Los *jidaimono* de **Shirato** no sólo son verdaderas lecciones de historia de su país; son, también, reflejos de nuestra sociedad contemporánea, los cuales, pese a que la acción transcurra en el siglo 16 ó 17, parecen querernos decir que nuestro mundo, el de hoy en día, podría ser mejor si las barreras sociales desapareciesen y la humanidad se uniera y cooperara al unísono. Para demostrar que tales afirmaciones no son gratuitas, es de mencionar que ***Ninja Bugeicho***, en su época, llamó la atención de muchos intelectuales, para los que llegó a convertirse en un sustituto de las obras de **Karl Marx.**

Originalmente semicaricaturesco, el estilo de Shirato se fué haciendo más realista y detallado; tal evolución gráfica es pareja a la evolución temática sufrida por el comic japonés desde que **Shirato** y sus contemporáneos lanzaran el *gekiga*; una evolución, en suma, que permitió hacer adulta la narrativa gráfica nipona. Cayendo en un fácil juego de palabras, podemos concluir que **Shirato** es tanto un líder del manga histórico como un líder de la historia del manga. ■







«Ninja Bugeicho» (El de la cabeza cortada es Kagemara)

OROTSUKIDOJI: LA LEYENDA DEL DEMONIO SUPERIOR

Una de las más elaboradas y estremecedoras series de **Original Anime Videos**, y que ha conseguido generar un importante culto, es sin duda *Urotsukidoji*, o como ha sido rebautizada en inglés, *Legend of the Overfiend*. Ciertamente, si uno pensaba que los impactantes efectos especiales y las desgarradoras escenas apocalípticas que se podían ver en *Akira* habían establecido unos límites difíciles de superar, reconocerá que estaba totalmente equivocado cuando tenga ocasión de ver *Legend of the Overfiend*.

Basado en un manga creado por **Toshio Mareda**, publicado en la revista para adultos *Erottopia*, y recopilado posteriormente en seis volúmenes, su adaptación animada apareció en 1989, en forma de tres **OAVs**, producidos por la compañía **West Cape**. Cabe destacar que dicha compañía, previamente a la comercialización del producto, realizó un estudio de mercado para descubrir el sector de público a quien más podría interesarle: al resultar que el público adolescente parecía ser el destinado, acaso ese fue el motivo por el que la versión animada es más **light** que el manga original, tanto a nivel de guión como de grafismo.

Según una leyenda, se explica que nuestro mundo se compone en realidad de tres mundos: el de los humanos, el de los hombres-bestia o **Jyunkai** y el de los monstruos-demonio o **Makai**; estos últimos adaptan formas humanas para introducir su energía en los cuerpos de chicas jóvenes.

Esa misma leyenda cuenta que el **Chojin** (**Overfiend** o **demonio superior**) visita cada 3.000 años la tierra, con objeto de reunir los tres mundos y convertirlos en la **Tierra de la Eternidad**. Sin embargo, pocos saben quién es realmente. Tan solo el hombre-bestia **Amano** se plantea descubrir la verdadera identidad del **Chojin**, al creer que la resurrección del mismo contribuiría a mejorar el mundo.

La saga se inicia en la **Universidad de Myojin**, donde estudia **Nagumo**, un joven aparentemente similar a cualquier otro. **Amano** sospecha que él es el **Chojin**, ya que previamente, éste había resucitado de la muerte y se había convertido en un poderoso y destructivo demonio. Si bien tras volver a su forma humana y a su vida estudiantil –dedicada, sobre todo, a los ligues– él prácticamente ignora su **otro yo.** Los demonios intentan, en varias ocasiones, deshacerse de **Naguno**, incluso a través de **Akemi** compañera de clase y novia de aquél, ya que el cuerpo de la muchacha ha sido invadido por los diabólicos seres.

En el segundo **OAV** aparece Niki, otro compañero de clase de **Nagumo**, y también enamorado de **Akemi**, y cuyo cuerpo ha sido invadido por el **Suikakujyu** o **Demonio de la Locura** y **La Muerte; Niki** será utilizado por los demonios para vencer a **Nagumo**, pero éste, transformado de nuevo en un ente maléfico, lo matará.

Este y otros hechos le hacen dudar a **Amano** de las virtudes benéficas del **Chojin**, por lo que se traslada al futuro, donde presencia un mundo totalmente devastado y donde la humanidad está esclavizada por los demonios, en especial uno más gigantesco que los demás –tal vez una versión **tamaño familiar** de **Nagumo**– que destruye todo cuanto encuentra a su paso.

Tras esta visión de pesadilla, **Amano** regresa al presente. A partir del tercer **OAV**, las cosas se pondrán cada vez más tensas: **Nagumo** tras su primera auténtica relación sexual con **Akemi**, vuelve a convertirse en demonio y nada parecerá detenerle esta vez. **Amano** logra introducirse en su interior, con fin de conocer el porqué de su conducta: se le revelará que **Nagumo** no es el **Chojin**, sino su padre, y que su misión consiste, bajo el dominio del **Chojin**, en crear un mundo sin peligros donde él pueda reinar. Tras estas revelación, **Amano** es expulsado del cuerpo, cerrándose la cinta con un clímax donde se describe la hecatombe final.

El éxito de la primera serie de **Legend of the Overfiend** ha motivado en 1991, la aparición de otra trilogía de cintas, si bien menos violentas y **hard** que las anteriores. La acción de esta segunda serie se inicia en la II Guerra Mundial, cuando **Hitler** intenta crear, con la ayuda de científicos, un prototipo de hombre capaz de trasladarse entre los tres mundos. La experiencia fracasa, pero el hijo de uno de los científicos es trasnformado por accidente en una supercriatura, para reaparecer a finales de nuestro siglo, apoderándose de uno de los amigos de **Nagumo, Takeaki**; curiosamente, la hermana de **Amano, Megumi**, se enamora de este último. Una trama a primera vista interesante, si bien en el fondo constituye poco más que un aprovechamiento del éxito obtenido por la primera serie de **OAVs**.

Legend of the Overfiend representa un producto con todos los elementos destinados a despertar el entusiasmo de los fans del cine fantástico: terror, ciencia-ficción, escenas **gore**, sin olvidar dosis de erotismo y de humor, estas últimas a cargo del personaje de **Kuroko**, un travieso duende grisáceo que en varias ocasiones –y no siempre las idóneas– se le aparece a **Amano**. El director de la obra, **Hideki Takuyama**, había colaborado anteriormente en la serie *Space Cruiser Yamato*, basada en el manga del veterano **Reiji Matsumoto.**

Tras haber aparecido en video en USA en versión original subtitulada en inglés, **Manga Video** ha sacado en Gran Bretaña una versión doblada de la lengua de **Shakesperare**. Lamentablemente, y pese a que dicha versión ha sido calificada **para mayores de 18 años** (como puede apreciarse en la carátula que reproducimos), ésta reúne en una cinta los tres **OAVs** de 45 minutos cada uno –o sea, 135 minutos en total–, reducidos a 108 minutos, ya que las escenas **fuertes** han sido censuradas. Parece ser que los europeos tendremos que conformarnos con esta versión censurada, ya que también se proyectó de la misma manera el pasado año en París, en el **Festival du Film Fantastique. Manga Video** ha anunciado la aparición de la segunda serie de **OAVs** en una nueva cinta, una vez más con su **generosa** ración de cortes. En definitiva, otra cruz a añadir en la ya dilatada polémica sobre la censura en el manga, y el anime... ¡y sorprendentemente, es un producto calificado en nuestro continente de **no apto para menores**, cuando en el Japón, como ya hemos apuntado, era destinado básicamente a adolescentes! En cualquier caso, *Legend of the Overfiend* constituye otro **must** para los animéfilos, que ojalá podamos disfrutar un día dentro de nuestras fronteras... y a ser posible, sin cortes. ■